

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kunst, Werken & Textil: Band 2: Spiele

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

	Seite
Vorwort	4
1 Rätselhafte Labyrinth	5 - 12
• Überblick und Unterrichtspraxis	5
• Zeichnen und Malen	6 - 9
• Farbwege legen	10 - 12
2 Softwürfel	13 - 19
• Überblick und Unterrichtspraxis	13
• Schnittmuster	14
• Arbeitsschritte	15 - 18
• Spielmöglichkeiten	19
3 Bälle in Hülle und Fülle	20 - 28
• Überblick	20
• Stoffball	21 - 24
• Emojis	25 - 26
• Die Besten aus Resten	27 - 28
4 Murrel-Kugelspiel	29 - 31
• Überblick und Unterrichtspraxis	29
• Arbeitsschritte	30 - 31
5 Sudoku für Kinder	32 - 36
• Überblick und Unterrichtspraxis	32
• Spielfläche	33
• Regeln leicht gemacht mit Farben	34
• Bildkärtchen	35 - 36
6 Karten-Domino	37 - 41
• Überblick und Unterrichtspraxis	37
• Vorlage, Aufgaben und Spielmöglichkeiten	38 - 41
7 Pentomino-Legespiel	42 - 46
• Überblick und Unterrichtspraxis	42
• Spielsteine erstellen, sortieren, aufbewahren	43 - 44
• Spielflächen-Vorlage	45
• Figuren erfinden	46
8 3D-Puzzle	47 - 52
• Überblick und Unterrichtspraxis	47 - 48
• Somawürfel	49 - 50
• Grundfarben-Puzzle	51 - 52
9 Figuren-Theater	53 - 65
• Überblick und Unterrichtspraxis	53 - 54
• Fingerdinger	55 - 57
• Kasperle & Co.	58 - 62
• Hexentreppen-Marionetten	63 - 65
10 Mini-Flieger im Klassenzimmer	66 - 72
• Überblick und Unterrichtspraxis	66
• Einfacher Helikopter aus Papier	67 - 68
• Bumerang aus Karton	69 - 70
• Schnippschnapp-Bumerang	71 - 72

Vorwort

Liebe Leser,

spielend entdecken Kinder die Welt, erproben ihre Fähigkeiten, vergleichen sich mit anderen Kindern und üben soziale Kompetenzen. Über das reichliche Angebot an fertigen Spielen hinaus werden wir fächerübergreifend in Kunst, Werken und Textil der GS eigene Ideen entwickeln und damit der Anziehungskraft der Computerspiele Paroli bieten können.

Was pragmatisch mit den eigenen Händen erschaffen, kognitiv durchdacht und emotional erfunden wird, kann umso intensiver wirken in Lernprozessen rund um allgemeine, spezifische und fächerübergreifende Ziele.

Und was das Beste ist, kein Kind kommt zu kurz, weil Differenzierungen in diesem Buch eingebaut sind rund um Spiel und Spaß beim Erlernen und dem Erleben von haptischen Fertigkeiten, Spiel-Möglichkeiten und Erfinden eigener Regeln.

In 10 Projekten und Spielkategorien werden kreative Möglichkeiten vorgestellt für die Erstellung von Spielzeug, das es nicht zu kaufen gibt.

Ob einzeln, zu zweit oder in größeren Gruppen bespielbar, **den Spielwert der Ergebnisse bestimmen Sie selbst**. Was passt gerade in die Lernumgebung anderer Fächer der GS und für Kinder von 6-10 Jahren? Jahreszeit und Wetter spielen für Entscheidungen keine Rolle. **Indoor geht immer!**

Wir beginnen mit rätselhaften Labyrinthen, zeichnen und malen, legen diagonale Wege und erfinden Labyrinth-Ideen neu. Neu sind auch textile Würfel ganz ohne Zahlen. Was folgt, sind Bälle in Hülle und Fülle, einladend für Spiele aller Art. Murmeln aus Glas finden sich im Geschicklichkeitsspiel wieder, dann werden Sudokus für Kinder interessant. Im Karten-Domino ist das Anlegen Verhandlungssache! Nicht so beim Pentomino – da gibt es strenge Regeln, aber auch kreative Möglichkeiten! 3D-Puzzles mit Holzwürfeln eignen sich für Geduldsspiele und Meisterschaften im räumlichen Erfassen! Theater spielen mit Fingerdingern, Kasperle & Co. und Hexentreppen-Marionetten eröffnen Chancen, Kinder kennen zu lernen, ihnen Spielraum zu geben – auch mit Fliegern im Klassenzimmer.

Zum Geleit in viele spannende Unterrichts-Sequenzen noch ein Schiller-Zitat über das Wesen des Spiels:

Der Mensch ist nur dort ganz Mensch, wo er spielt.

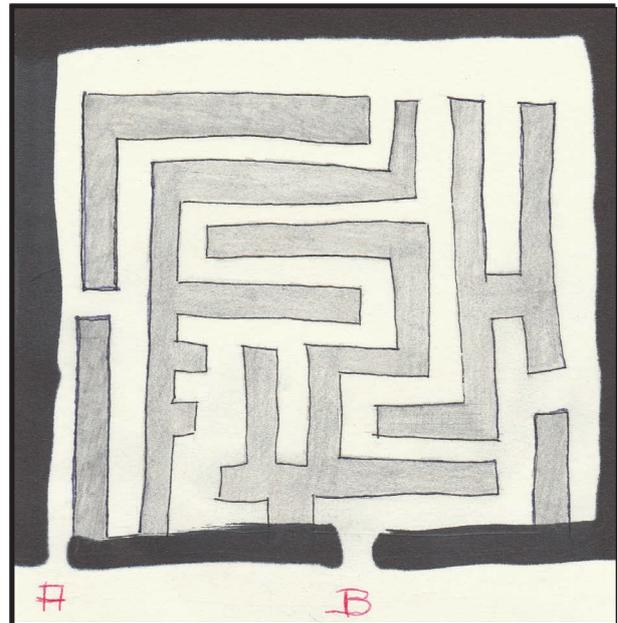
Viel Freude und Erfolg beim Einsatz der vorliegenden Kopiervorlagen wünschen Ihnen der Kohl-Verlag und

Marlies Zibell

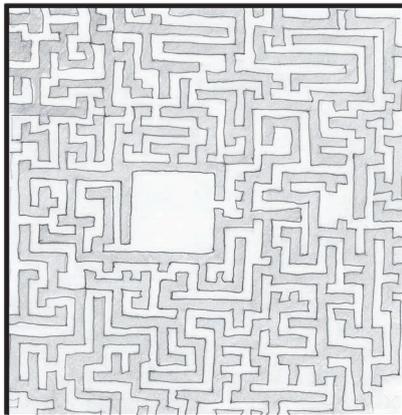
Labyrinth sind Systeme aus Linien oder Wegen, die mit Irritationen zur Mitte oder Zielbestimmung führen sollen und wieder zurück zum Ausgangspunkt.

Formen (Zeichnungen, Reliefs, gärtnerische Anlagen, Online-Spiele) sowie Interpretationen und Gebrauch sind so vielfältig wie die **Geschichte** des Labyrinths. Sie entwickelte sich aus dem Mythos um Minotaurus, Theseus und Ariadne im antiken Griechenland.

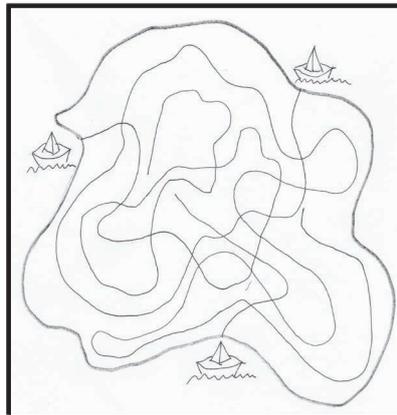
Die bekannteste Übersetzung des griechischen *labyrinthos* ist der **Irrgarten**, präsent und begehbar in Schloss- und Klosteranlagen oder wie bei den zumeist privaten Mais-Labyrinthen.



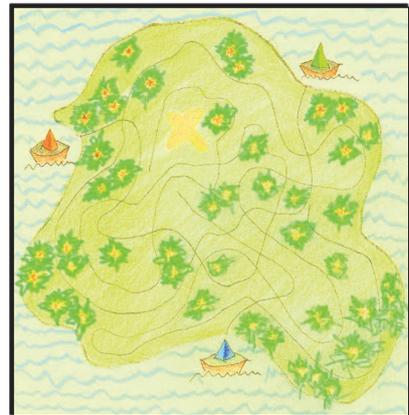
SEITE 6



SEITE 7



SEITE 8 - 9

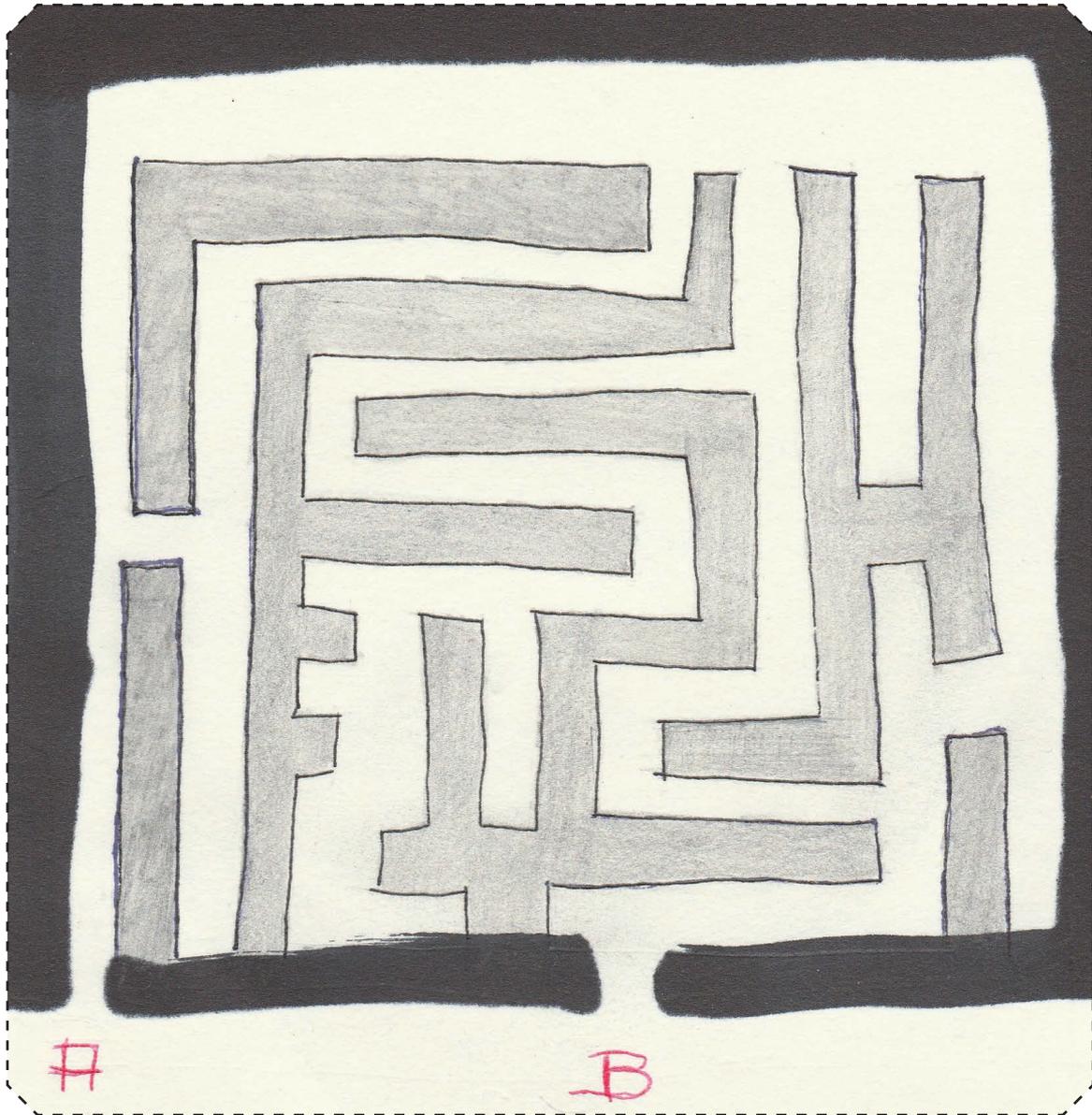


SEITE 10 - 12

Unterrichtspraxis:

- Labyrinth gehören zum Erfahrungshorizont vieler Kinder. Kunstvoll geplante Verwirrspiele machen nicht nur als Rätsel Spaß. Sie fördern Achtsamkeit, Wahrnehmung und Konzentration sowie soziale Kompetenzen.
- Minimale handwerkliche Fertigkeiten sind notwendig: Zeichnen, Malen, Schneiden und Kleben.
- Aufgaben, Materialbedarf und Spielmöglichkeiten siehe einzelne Seiten.

Schleimpilz-Test für kleine Forscher

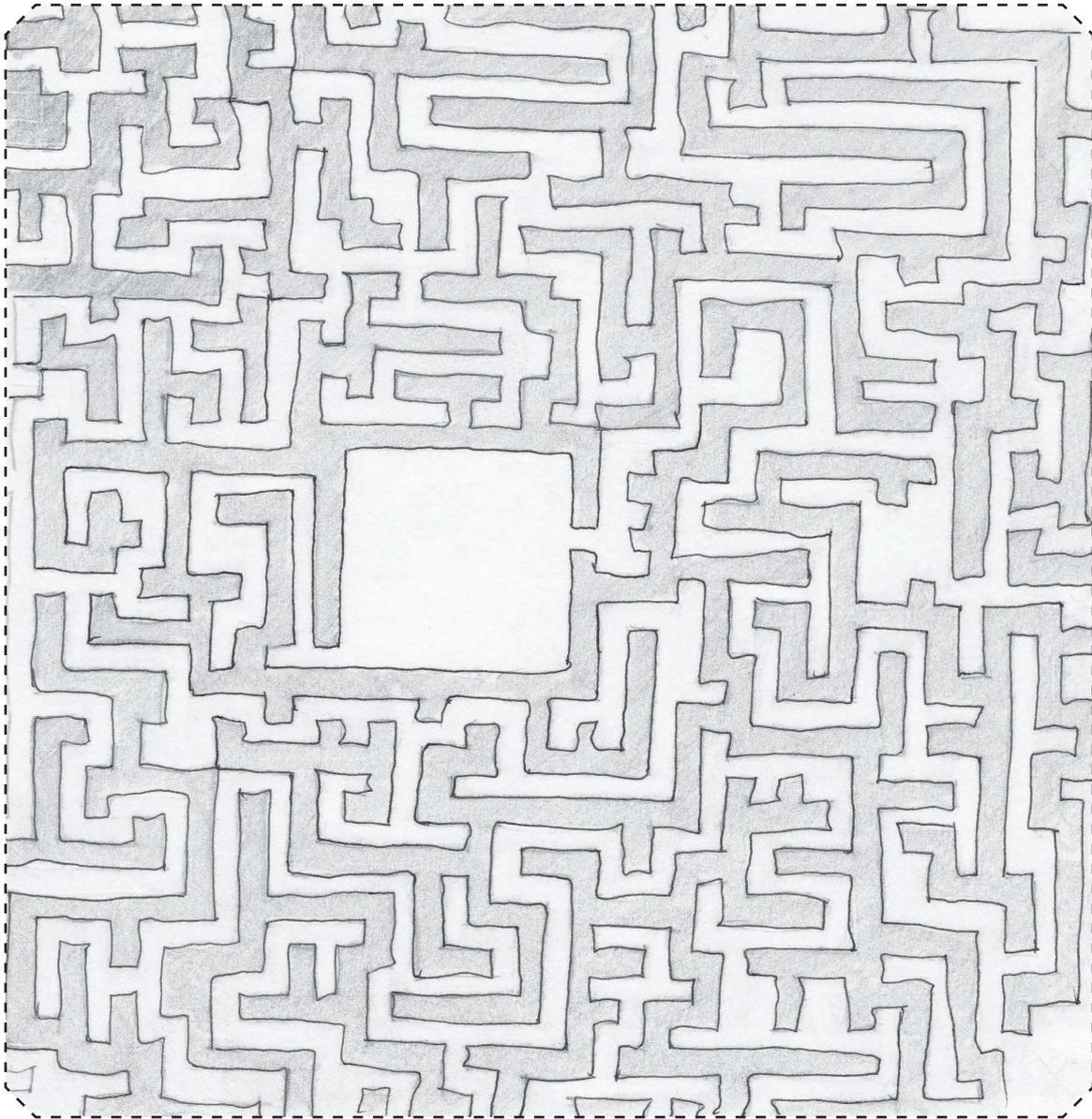


Aufgabe 1: *Finde den kürzesten Weg zwischen A und B!
Zeichne ihn erst mit Bleistift, dann mit ROT ein!*

Aufgabe 2: *Kennst du schon den Schleimpilz „Polizefalo“?*

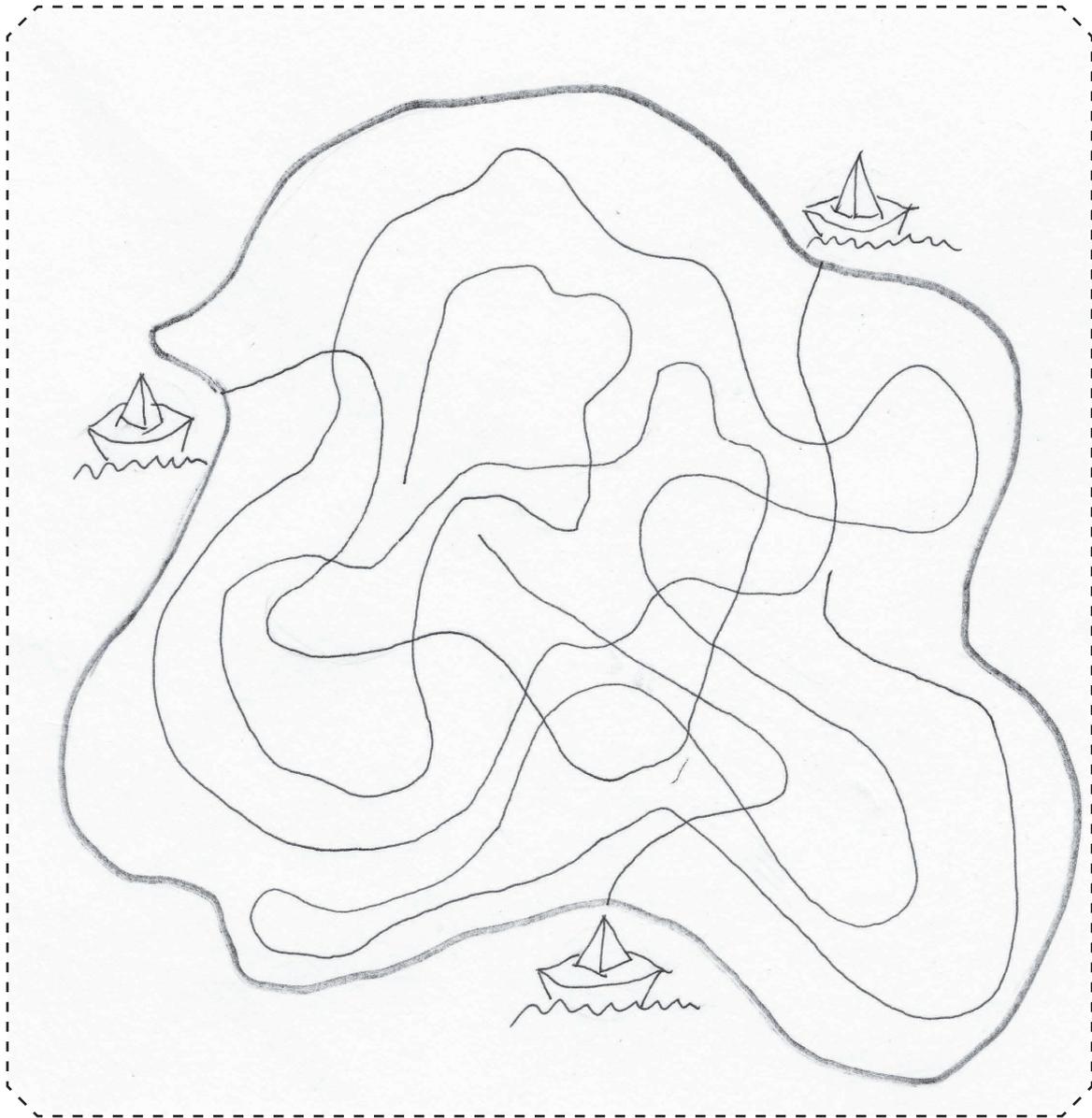
In Laborversuchen mit Labyrinth schaffte er die Aufgabe, um an Haferflocken bei A und B zu kommen. Wie macht er das? Suche im Internet Videos spannender Experimente zum Intelligenztest unter > *schleimpilz, slime mold, labyrinth*

Monstermino



- Aufgabe 1:** *Zeichne ein Monster in die Mitte ein.*
- Aufgabe 2:** *Finde Eingänge zum Monster und kreuze sie rot an.*
- Aufgabe 3:** *Wähle den kürzesten Weg zum Monster und zeichne ihn erst mit Bleistift, dann mit Rot ein.*
- Aufgabe 4:** *In der griechischen Mythologie war Minotaurus das Monster im Labyrinth von Knossos auf der Insel Kreta. Theseus aus Athen besiegte die sagenhafte Tiergestalt, um die Prinzessin Ariadne auf Kreta heiraten zu können. Doch es war nicht so einfach, wieder aus dem Labyrinth heraus zu kommen. Weil Ariadne in Theseus verknallt war, gab sie ihm ein rotes Wollknäuel mit auf den Weg. So fand er zurück! Was heißt für dich „Den roten Faden verlieren“? Erzähle deine Geschichte oder schreibe sie auf ein Extrablatt!*

Schatzinsel



3 Schiffe landen gleichzeitig auf einer Schatzinsel und suchen den Weg zu einem verborgenen Schatz. Keiner der Abenteurer weiß genau, wo der Schatz liegt.

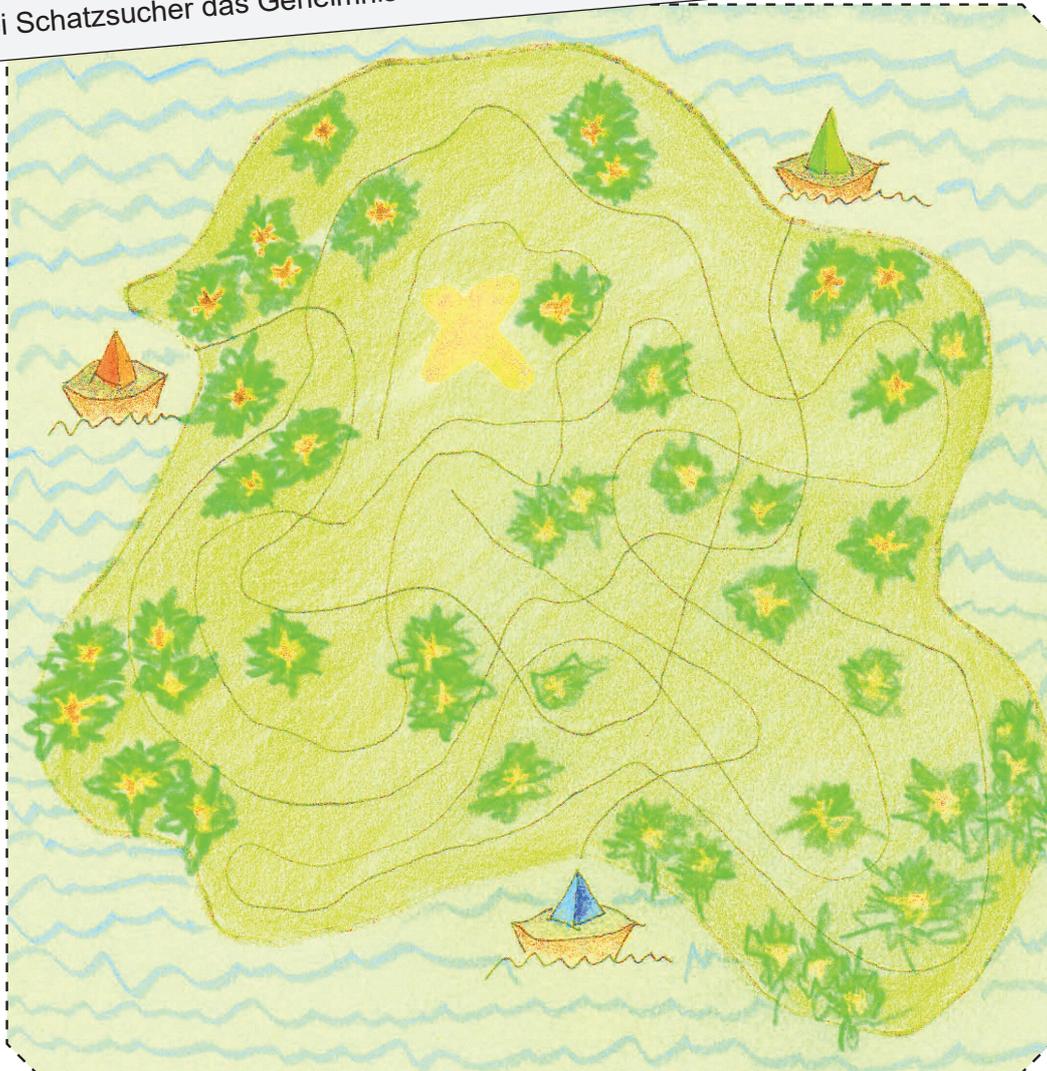
Aufgabe 1: *Bezeichne die Schiffe mit A, B und C und finde heraus, welche der Abenteurer den kürzesten Fußweg zu einem Endpunkt haben!
Achtung – es geht immer nur geradeaus!*

Aufgabe 2: *Spielt das Spiel zu zweit oder zu dritt mit Spielfiguren oder Kärtchen!
Jetzt dürfen die Abenteurer an jedem Kreuzpunkt entscheiden, ob sie geradeaus, nach rechts oder links weitergehen.
Wer ist zuerst an einem Endpunkt?*

1 Rätselhafte Labyrinth

Schatzkarte

Du weißt genau, wo der Schatz liegt. Hast ihn mit geheimer Tinte* eingezeichnet und die Schatzkarte bunt gestaltet. Wie können zwei bis drei Schatzsucher das Geheimnis lüften?

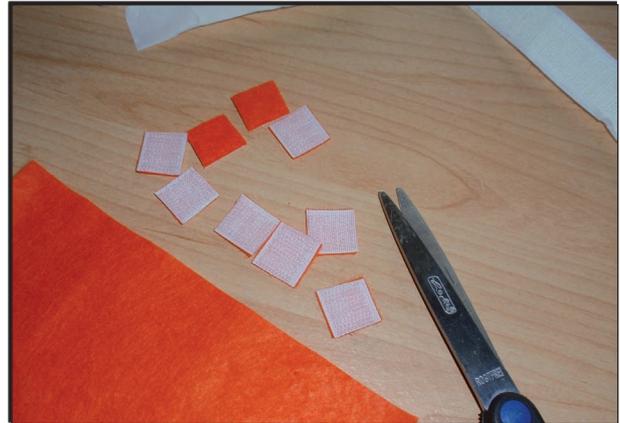


- Aufgabe 1:** Bestelle bei deiner Lehrkraft eine Kopie von Seite 8. Dann bestimme den Ort des Schatzes (der kann an allen 3 Endpunkten der Wege sein) und zeichne dort ein Kreuz mit Geheimtinte ein.
- Aufgabe 2:** Während die Geheimtinte trocknet, malst du deine Schatzkarte bunt aus: die Schiffe, die Bäume, das Meer. Jede Menge Platz ist auch noch für exotische Tiere und was dir sonst noch einfällt.
- Aufgabe 3:** Spiele das Spiel mit 2 oder 3 Abenteurern und das geht so: Einer beginnt und bleibt auf der ersten Wegkreuzung stehen. Hier kann er in der nächsten Runde entscheiden, ob er rechts/links oder geradeaus weitergehen möchte. Dann ist der nächste dran, denn jeder will zum Schatz! Aber nur du weißt, wo er ist und so kannst du die Teilnehmer in die Irre leiten, indem du sagst: „jetzt links“, „rechts“ oder „geradeaus“.
- Aufgabe 4:** Zum Schluss musst du beweisen, wo der Schatz tatsächlich liegt. Lege deinen Entwurf mit Geheimtinte für 10 min. bei 150°C in den Backofen; dann erst wird das Kreuz sichtbar!

{* Beste Rezepte für Geheimtinte im Backofen: Zitrone, Milch, Natron-Wassermischung}

1 Rätselhafte Labyrinth

Farbwege legen



Du brauchst:

- Bastelfilz in verschiedenen Farben
- selbstklebendes Klettband (nur die kratzige Seite)
- eine kräftige Filzplatte (weiß) als Spielunterlage



Aufgabe 1: *Klebe das Klettband auf den Bastelfilz und schneide Quadrate aus.*

Hier ist eine Sammlung aus 6 x 10 Farben entstanden für die Spielmöglichkeiten und Aufgaben auf der nächsten Seite.

TIPP:

Du hast nicht alle Farben zur Verfügung? Macht nichts, denn mit deiner Farbpalette kannst du ähnliche Farbwege erfinden!

Kunst, Werken & Textil

Band 2: Spiele

2. Digitalauflage 2021

© Kohl-Verlag, Kerpen 2017
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Marlies Zibell
Coverbild: © Africa Studio - fotolia.com
Redaktion: Kohl-Verlag
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P11 979

ISBN: 978-3-96040-726-3

Bildquellen:

Titelbild: © Isabell Einighammer; Seite 24 und 72: © clipart.com; Seite 69 oben links: © wikimedia.org , gemeinfrei, Seite 69 oben rechts: © Quelle: wikimedia.org - Deutscher Bumerang Club eV Fotografie: Dietmar Reinig; Alle restlichen Fotos Marlies Zibell

© Kohl-Verlag, Kerpen 2021. Alle Rechte vorbehalten.

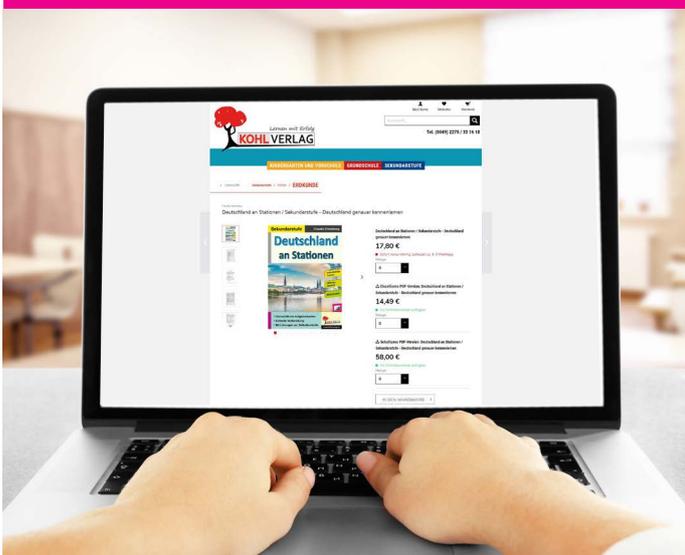
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2021

Unsere Lizenzmodelle



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kunst, Werken & Textil: Band 2: Spiele

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

