

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kreative Spiel- und Lernideen für 5- bis 8-Jährige

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

	<u>Seite</u>
Methodisch-didaktische Hinweise	5 - 16
1 Wahrnehmung	17 - 31
<ul style="list-style-type: none">- Schildkröte unterwegs- Aquarium- Die Wunschmaschine- Leicht oder schwer?- Wo ist meine Mama?- Was gehört hier zusammen?- Kleinste und größte Form entdecken- Das ist aber seltsam: Ergänze!- Zwillingselefanten- Marienkäfers Blätterbett- Teilmengen- Wolkentiere- Versteckte Wassertiere- Reihenfolgen- Innen und außen	
2 Feinmotorik	32 - 43
<ul style="list-style-type: none">- Unvollendet- Tiermuster- Umriss- Muster entdecken und übertragen- Im Schlangennest- Schmetterlinge- Heißluftballons- Spiralformen- Schwungreihen- Sonnenbild- Bögen, Schwünge, Schreibrichtung- Geheimnisvoller Drachenbrief	
3 Buchstaben und Zahlen	44 - 62
<ul style="list-style-type: none">- Buchstabenelfe- Buchstabenkrake- Tröpfli- Schneckensuche- Frösche- Blubberblasenfische- Raupenzahlen- Fabeltier- Mengenerfassung und Malen nach Zahlen- Urente- Zahlenkrokodil- Kombinieren- Zahlenmaus- Symbole verbinden- Zahlen ergänzen- Regenbogenmäuse- Regenwurmpaare- Würfelbaum- Ordnungszahlen	

Inhalt

Seite

4

Mathematische Formen

63 - 71

- Angeknabberte Blumen
- Fomenännchen lieben Nachziehschlangen
- Rhythmisierte Reihen
- Formen
- Im Dinospiegelzimmer
- Mama sucht Kind
- Bauen mit geometrischen Formen
- Spiegelbilder 1
- Spiegelbilder 2

5

Raumlage

72 - 80

- Himmelssterne
- Vasen
- Walversammlung im Ozean
- Wie viele Formen?
- Schnittmuster
- Paare finden
- Auf, über, unter
- Zwillingsformen
- Fern und ganz nah



Wahrnehmung



Feinmotorik



Buchstaben & Zahlen



Mathematische Formen



Raumlage

Methodisch-didaktische Hinweise



Schildkröte unterwegs



Im unteren Bild sind zehn Fehler versteckt, die gefunden werden sollen. Sie können in der unteren Zeichnung auch ergänzt werden. Die Muster erfordern ein genaues Hinsehen und Vergleichen um die Unterschiede zu entdecken.

Zusatz: • Die Schildkröte darf farbenfroh ausgemalt werden. • Partnerarbeit: Jedes Kind baut im oberen Bild weitere Fehler ein, Bildertausch, der Partner sucht. • Alle Linien und Muster werden mit dem Stift so genau wie möglich umfahren. • Eigene Musterschildkröte erfinden. Ausschneiden und zum Schildkrötenspaziergang im Klassenzimmer aufhängen.

Aquarium



Im unteren Bild sind vierzehn Fehler versteckt, die gefunden werden sollen. Sie können in der unteren Zeichnung auch ergänzt werden.

Zusatz: • Die Unterwasserwelt darf farbenfroh ausgemalt werden. • Partnerarbeit: Jedes Kind baut im oberen Bild weitere Fehler ein, Bildertausch, der Partner sucht. • Neue Fische werden eingezeichnet, Schuppen usw. ergänzt. • Es wird selbst ein Aquarium gezeichnet und die Schuppen der Fische genau ausgearbeitet.

Die Wunschmaschine



Ausgliedern und wiedererkennen. Im Kasten sind zehn zu suchende Dinge abgebildet, die an der Wunschmaschine zu finden sind.

Zusatz: • Hintergrund der Maschine ausmalen. • Maschine bunt gestalten, Fehler farblos belassen. • Es bietet sich die Wunschmaschinengeschichte aus dem Buch „Das Sams“ von Paul Maar zum Vorlesen an. • Eigene Wunschmaschinengeschichte erfinden, erzählen oder notieren und vorlesen lassen. • Aus Karton und Recyclingmaterial in Kleingruppen eine ähnliche Maschine bauen lassen. Alle Ergebnisse in einer Ausstellung präsentieren.

Leicht oder schwer?



Aus dem Gedächtnis müssen die abgebildeten Dinge in Bezug auf Gewicht ausgewertet und miteinander verglichen werden. Dabei soll die leichteste Sache mit einer hellen, die Schwerste mit einer dunklen Farbe exakt ausgemalt werden.

Zusatz: • Je vier bis fünf Dinge aus der Schultasche, dem Klassenraum, dem Schulhaus usw. auswählen und das Gewicht schätzen und nennen. • Kleine Dinge mit einer Briefwaage nachwiegen, Bücher und größere Dinge mit der Küchenwaage nachwiegen. • Reihen bilden von leicht zu schwer.

Wo ist meine Mama?



Die Mutter wird mit dem Kind verbunden. Jede Aufgabe erhält eine eigene Farbe. Die Wege und Kreuzungen genau mit dem Finger nachfahren.

Zusatz: • Mutter und Kind einheitlich ausmalen. • Eigene Mutter - Kind- Bilder entwerfen und untereinander austauschen. • Gruppenspiel: Aufkleber z.B. mit Krokodilkind, Krokodilmama beschriften oder Tiere zeichnen, sich am Pulli anheften und auf Kommando den typischen Tierlaut machen. Wie schnell finden sich Mutter und Kind? • Mutter und Kind auswählen und in realer Umgebung nachzeichnen.

Methodisch-didaktische Hinweise

Was gehört hier zusammen?



Im Gespräch alle Dinge benennen und jedes Paar mit einer anderen Farbe verbinden und die entstandenen Kreuzungen nachfahren.

Zusatz: • Zu jedem Paar eine kleine Geschichte erfinden oder einen Reim ausdenken. • Rätsel erfinden: Nachts leuchtet es wie eine Laterne. (Mond); Ohne dieses wärmende Licht würde es kein Leben geben. (Sonne)... • Dinge aus dem Schulranzen, Klassenraum paarweise sammeln, unter dem Pullover/dem Tisch verstecken, auf ein Zeichen alle Gegenstände auf einem Tisch gut vermischt auslegen und anschließend Paare legen.

Kleinste und größte Form entdecken



Jede Reihe genau betrachten und benennen. Kurz berichten, was man über die Käfer, Blumen, Äpfel... weiß. Wo findet man sie? Welche Farbe haben sie? Die Dinge vergleichen, groß und klein aussuchen und entsprechend anmalen.

Zusatz: • Eigene Reihen erfinden und austauschen. • Aus gesammelten Naturmaterialien (Kastanien, Zapfen, Blätter...) neue Aufgaben erfinden. • Aus fünf Mitschülern den größten und kleinsten herausfinden. Mit dem Maßband nachmessen.

Das ist aber seltsam: Ergänze!



Jedes Bild genau betrachten und erkunden was fehlt. Jedes Bild vervollständigen.

Zusatz: • Die Bilder genau und farbenfroh ausmalen. • Kaputte Dinge sammeln, mitbringen und erkennen, was kaputt ist oder fehlt. • Aus Katalogen Dinge ausschneiden, etwas abschneiden und Ratebild auf eine Karte kleben. Wer erkennt was fehlt? • Was würde passieren, wenn man sich auf diesen Stuhl setzt? • Geschichte ausdenken, wie es dem Vogel ohne Schnabel ergehen würde.

Zwillingselphanten



Um Paare zu bilden muss genau hingeschaut und immer wieder die Details verglichen werden. Ausdauer ist gefordert. Wo sind in der Elefantenherde die Zwillinge versteckt? Diese genau gleich ausmalen.

Zusatz: • Eigene Elefanten entwerfen. • Faltelefanten herstellen (Kreative Falstechniken als Raumschmuck, Kohl-Verlag, Best-Nr. 11290, Seiten 56/57). • Buntstifte auf dem Tisch ausbreiten und ein Zwillingsspaar untermischen und finden lassen. • Buchstaben und Ziffern notieren, eine doppelt und finden lassen.

Marienkäfers Blätterbett



Suchbild nach Blättern für das Käferbett. Das vorgegebene Laubblatt auf der Laubwiese suchen, finden und ganz genau ausmalen.

Zusatz: • Eine grüne Wiese dazu gestalten. • Den Käfer ausmalen und kleine Käferkinder hinzuschmuggeln, die der Partner ausmalen soll. • Käfer auf Papier malen, ausschneiden und unter einem echten Herbstblätterbett verstecken. • Auf dem Fußboden Blätter von Buche, Kirschbaum, Birke usw. auslegen und nach Baumart sortiert einsammeln. • Zeichenblatt auf Echtblatt legen und mit dem Stift darüber reiben (Abreibetechnik).

Methodisch-didaktische Hinweise

Teilmengen



Jeden Kasten besprechen und entdecken, was enthalten ist. Mit dem Finger alle Teilmengen umrunden und mit zwei Wunschfarben die Einkaufsnetze gestalten.

Zusatz: • Diese klitzekleinen Formen genau ausmalen. • Eigene Aufgaben erfinden und mit einer Schur/einem Band umkränzen. • Viele Stifte, Radiergummis, Lineale, Bleistiftspitzer... auf einen Haufen legen. Die Kinder bestimmen die Teilmengen. • Innerhalb weniger Sekunden aus allen Schuhen nur die Sandalen bzw. Schuhe mit einem besonderen Merkmal herausfischen.

Wolkentiere



Am Wolkenhimmel haben sich neun Tiere versteckt. Viele Wolken erschweren die Suche. Vorstellungsvermögen, Ausdauer und Geduld sind angesagt. Jedes Wolkentier mit einer dunklen Farbe ausmalen.

Zusatz: • Normale Wolken hellblau ausgestalten. • Aus Watte Wolken und Wolkentiere zupfen und gestalten. • Ein Bild mit einem Wolkentier kreieren, diese Form mit Kleister vormalen und Wattetier vorsichtig auflegen. • Wolkentierrätsel erfinden: Mein Wolkentier Tier kann sich kugelrund rollen (Igel).

Versteckte Wassertiere



Figurgrundwahrnehmung bedeutet Wichtiges von Unwichtigem ausgliedern. Bildvorstellungen sind gefordert, um aus den Punkten Wal und Goldfisch zu erkennen.

Zusatz: • Die Umrisspunkte von Tier und Wellen mit einem Stift genau nachzeichnen. • Das Meer in unterschiedlichen Blautönen ausmalen. • Aus gesammelten Kieselsteinen, getrockneten Linsen, Bohnen, Gewürzen... in Gruppenarbeit ein auf DIN-A3 vergrößertes Bild nacharbeiten. Auf Tonpapier aufkleben und aufhängen. • Fingerdruck-Mosaikbild gestalten.

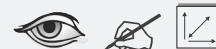
Reihenfolgen



Die obere Leiste mit der Reihenfolge genau anschauen und Schritt für Schritt die Gegenstände mit dem Stift in der vorgegebenen Reihenfolge verbinden. Das ist schwierig, da der Blick immer wieder zur Testreihe hochwandern und mit der Lösung vergleichen muss.

Zusatz: • Die Formen sorgfältig ausmalen. • Dinge aus dem Schulranzen zur Testreihe legen, Zwillinge durcheinander auf den Tisch legen und Reihe bilden. • Aufgabe mit doppelten Kuscheltieren nach gestalten (zwei Bären, zwei Katzen). • Mit Buchstaben Ziffern erarbeiten.

Innen und außen



Alle Bälle die innerhalb des Seiles liegen mit Rot, die sich außerhalb befinden mit Grün ausmalen.

Zusatz: • Ein Seil auf den Tisch legen. Jedes Kind nimmt einen Gegenstand und bestimmt, wo er platziert wird. Kontrolle erfolgt sofort. • Alle Kinder sitzen oder stehen im Kreis. Nacheinander stellen sich die Kinder innerhalb oder außerhalb des Kreises auf. Die anderen rufen den Standort. • Spiele z.B. „Katz und Maus“ oder „Faules Ei“ sind hervorragende Erkundungsspiele. • Die Kinder erfinden Sätze wie z.B. „Die Krake schwimmt innerhalb, die Möwe fliegt außerhalb des Meeres.“

Methodisch-didaktische Hinweise



Unvollendet



Für diese Aufgabe wird Vorstellungskraft, also Bilder im Kopf benötigt. Alle Gegenstände müssen bekannt sein. Einige Aufgaben sind schwierig.

Zusatz: • Die Kinder korrigieren sich gegenseitig die Aufgaben und besprechen diese. • Fehlerhafte Rätsel kreieren: „Mein Tier ist groß, lebt in Afrika und ist grau. Es hat einen Rüssel, vier dicke Beine und zwei Ohren. Was fehlt? Sein Schwanz!“ • Die Kinder entwerfen eigene Bilder.

Tiermuster



Das erste Tier in jeder Reihe ist perfekt, die nachfolgenden Tiere sind noch unvollständig und freuen sich auf ihre Fertigstellung.

Zusatz: • Jedes Kind darf ein eigenes Tier, einen Menschen oder einen Gegenstand erfinden, aufmalen und die Reihe unvollständig gestalten. Sich diese Entwürfe gegenseitig ausleihen und fertig gestalten. • Aus den eigenen Entwürfen ein kleines Kreativbuch anfertigen.

Umrisse



Für jede Form einen anderen Farbstift auswählen. Zwillingsformen entdecken und auf den Strichlinien zügig nachzeichnen. Zwillingsformen mit einer Linie verbinden.

Zusatz: • Formen innen genau ausmalen. • Aus Karton oder Moosgummi beliebige Formen ausschneiden, diese auf ein Papierblatt legen und mit Strichen in regelmäßigem Abstand und gleichbleibender Strichlänge umrunden. • Wunschform mit Bleistift aufzeichnen und mit einem dunklen Filzstift mit regelmäßigem Abstand umrunden. • Eigenes Strichbild anfertigen, nachfahren und farbig gestalten.

Muster entdecken und übertragen



Die in den Kästen eingezeichneten Muster in Form, Größe und der richtigen Platzposition mit dem Bleistift genau übertragen.

Zusatz: • Auf Kartonkarten eigene Aufgaben erfinden, untereinander austauschen und bearbeiten. • Punkteraster beliebig ausfüllen, Leerkasten auf einer zweiten Karte bereitstellen und diese mit Knöpfen, Kastanien, Klebepunkten nachgestalten. • Spiel: Aus Seilen im Klassenraum zwei Karonetze legen, eines mit Kleidung der Kinder bestücken und in das zweite übertragen lassen.

Im Schlangennest



Schlangen faszinieren Kinder und mit etwas Nachforschen ist bald klar, dass die Schlangen auch unterschiedliche Muster haben. Kinder sind von Schlangen fasziniert. Mit dem Buntstift oder Bleistift die Schlangmuster weiterschreiben.

Zusatz: • Mit einem Geschenkband eine Schlange legen und diese mit Naturmaterialien bestücken. • Aufgemalte Schlange mit Lieblingsbuchstaben, Zahlen... schwierigen Lauten und Worten bestücken. • Schlange im Schulhof oder auf Tapetenrolle aufmalen, mit Strichen unterteilen und eine Musterschlange kreieren.

Kreative Spiel- und Lernideen für 5- bis 8-Jährige

3. Digitalauflage 2020

© Kohl-Verlag, Kerpen 2015
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Gabriele Klink
Redaktion: Kohl-Verlag
Grafik & Satz: Kohl-Verlag
Illustrationen:

Seite 4 - 80 (Symbol Auge): © Fiedels - Fotolia.com Seite 20, 22: © sharpnose - Fotolia.com, © andrömina - Fotolia.com, © Colorlife - Fotolia.com; Seite 23: © Ellie Nator - Fotolia.com, © sharpnose - Fotolia.com; Seite 27, 55, 57: © sharpnose - Fotolia.com; Seite 30: © Ellie Nator - Fotolia.com, © chartcameraman - Fotolia.com; Seite 62: © sharpnose - Fotolia.com, © godfather744431 - Fotolia.com, © Yod77 - Fotolia.com; Seite 80: © sharpnose - Fotolia.com, © chartcameraman - Fotolia.com, © Colorlife - Fotolia.com, © Seamartini Graphics - Fotolia.com

Bestell-Nr. P11 614

ISBN: 978-3-95686-228-1

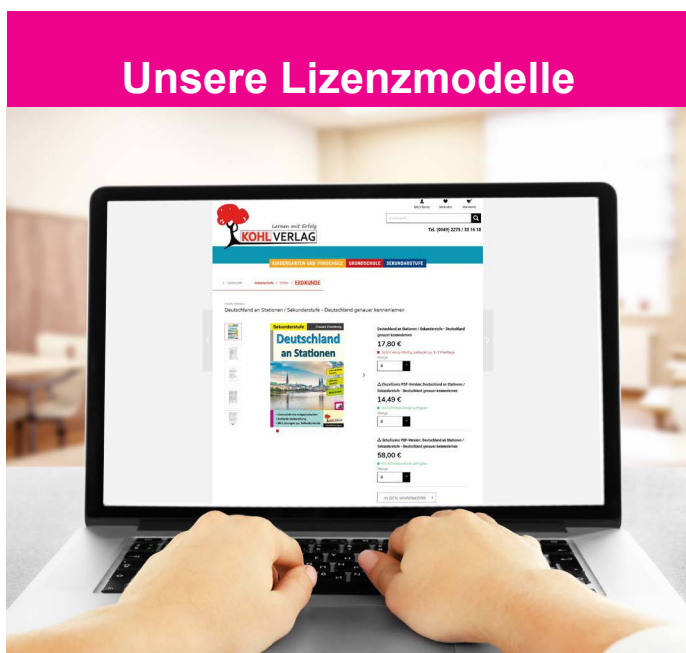
© Kohl-Verlag, Kerpen 2020. Alle Rechte vorbehalten.

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 2020



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:

Kreative Spiel- und Lernideen für 5- bis 8-Jährige

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

