

Inhaltsverzeichnis

Vorworte	5
Einleitung	8
1 Grundlagen	
1.1 Lernen durch Bewegung	10
1.2 Mit dem ganzen Körper lernen	16
1.3 Von Grundfertigkeiten zu Anwendungen	19
1.4 Aufteilung in vier Fachbereiche	20
1.5 Verwendete und weiterführende Literatur	21
1.6 «Auf einen Blick»:	
Bewegt lernen – Vernetzt denken und handeln	22
2 Mensch und Umwelt	
2.1 Räume und Zeiten	
• Sich in der Welt orientieren	24
• Veränderungen verfolgen	38
• Auseinander setzen	42
2.2 Natur und Technik	
• Tiere und Pflanzen erkunden	45
• Menschlicher Körper	50
• Naturgesetze	54
2.3 Individuum und Gemeinschaft	
• Gemeinschaft erfahren	58
• Freundschaft und Liebe	64
• Gesund leben	67
• Berufswahlkompetenz	70

3 Sprachen

3.1 Deutsch

• Zuhören und verstehen	74
• Kritisch zuhören	75
• Zuhören und reagieren	76
• Wortschatz aufbauen	77
• Sich am Gespräch beteiligen	78
• Verständlich sprechen	79
• Gesprächsregeln einhalten	80
• Situationsangemessen vortragen	81
• Motiviert lesen	82
• Lesen und verstehen	83
• Kritisch lesen	84
• Lesen und gestalten	85
• Schreiben erfahren	86
• An Texten arbeiten	88
• Kreatives Schreiben	89
• Leserlich schreiben und übersichtlich gestalten ..	90
• Sprache erforschen	91
• Sprache erproben	92
• Arbeitssprache erwerben	93
• Sprache anwenden	94
• Und ausserdem	95

3.2 Deutsch für Fremdsprachige*

• Hören	96
• Sprechen	98
• Lesen	100
• Schreiben	101
• Sprachreflexion	103

3.3 Französisch

• Zuhören und verstehen	105
• Zuhören und reagieren	107
• Wortschatz aufbauen	109
• Reagieren	113
• Sich am Gespräch beteiligen	115
• Situationsangemessen vortragen	118
• Motiviert lesen	120
• Lesen und verstehen	122
• Lesen und gestalten	124
• Texte verfassen	126
• Schreiben und gestalten	128
• Rechtschreiben	130
• Sprache erforschen	132
• Arbeitssprache verstehen	133
• Sprache vergleichen	134

4 Mathematik

4.1 Arithmetik/Algebra

• Zahlvorstellungen entwickeln	136
• Mit Grössen die Umwelt erfassen	139
• Operationen verstehen und ausführen	142

4.2 Funktionen/Relationen

• Zuordnungen/Stochastik	153
--------------------------------	-----

4.3 Geometrie

• Geometrie der Ebene entwickeln	156
• Geometrie des Raumes entwickeln	158

5 Gestaltung und Musik

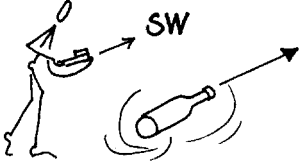
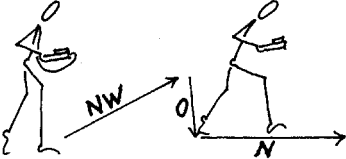
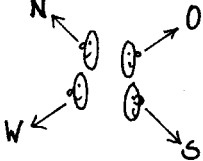
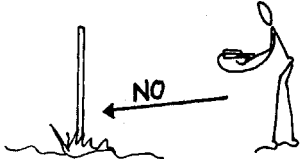

5.1 Bildnerische Gestaltung, Handarbeit/Werken

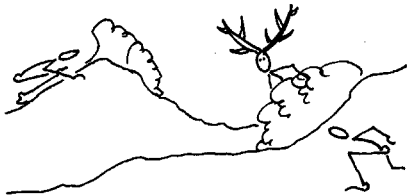
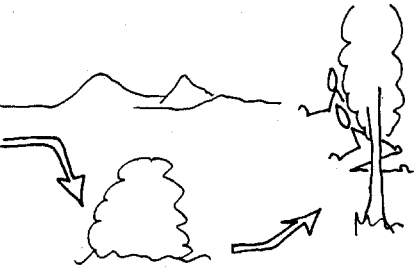
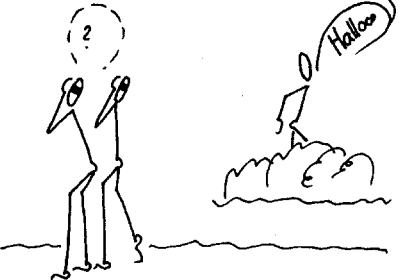
• Wahrnehmung	160
• Grundfertigkeiten	164
• Gestaltung	169
• Reflexion	174
• Singen	178
• Musizieren	184
• Hören	187
• Informieren	190
• Bewegen	192

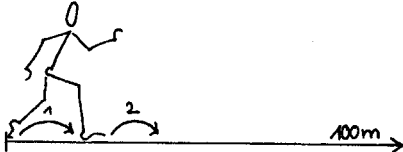
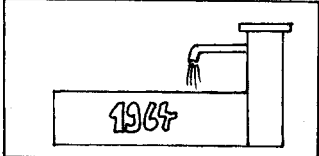
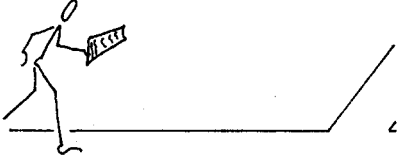
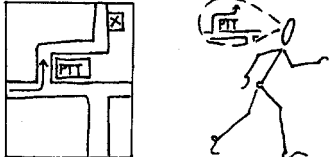

6 Anhang

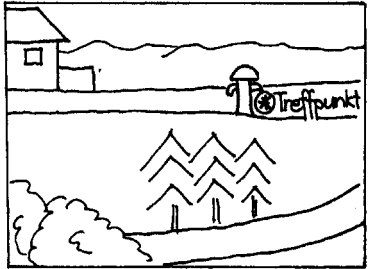
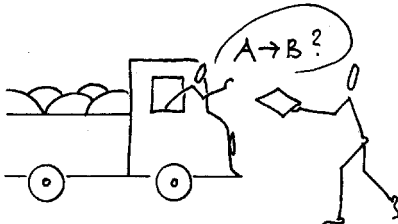
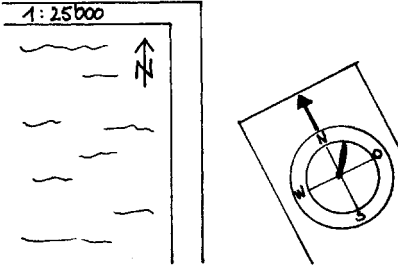
6.1 Bewegungs-Mobiliar	198
6.2 Bewegte Unterrichtsauswertung (Evaluation)	200
6.3 Das Vario-Cube-Lernsystem	203
6.4 Sachregister	221
6.5 Verwendete und weiterführende Literatur	223

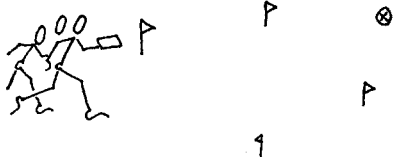
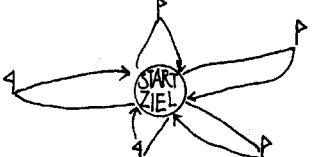
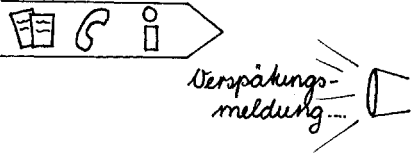

* Fremdsprachige: Hauptsächlich Kinder mit ausländischer Herkunft




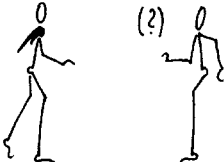

Nr.	Name der Spielform Ziele / Akzente	Idee / Beschreibung	Hinweise / Organisation
12	Flaschenspiel Himmelsrichtungen üben	In der Mitte eines Kreises wird eine am Boden liegende Flasche in Drehung versetzt und gewartet, bis sie wieder ruhig liegt. In welche Richtung zeigt der Flaschenhals? Wer die richtige Antwort findet, dreht die Flasche erneut.	
13	Verschiedene Richtungen Himmelsrichtungen üben	Wir bewegen uns in verschiedene Richtungen: Drei Schritte nach Westen, fünf Schritte nach Norden, zwei nach Osten... • A bewegt sich in verschiedene Richtungen und spricht dazu: «Norden, Westen ...». Dabei macht A bewusst ab und zu einen Fehler. Wenn B diesen entdeckt, werden die Rollen gewechselt.	
14	Familienspiel Himmelsrichtungen üben	Folgende Kärtchen werden verteilt: Vater Norden, Mutter Norden, Sohn Norden, Tochter Norden, Vater Süden, Mutter Süden ... Während einer gewissen Zeit werden die Kärtchen untereinander ausgetauscht. Auf den Ruf der Lehrperson: «Stopp» stellen sich die Familien möglichst rasch in der richtigen Reihenfolge und mit der richtigen Blickrichtung auf.	
15	Stock Himmelsrichtungen üben	Ein Stock wird in die Erde gesteckt. Die Kinder erhalten verschiedene Aufträge: «Stelle dich drei Meter südwestlich des Stockes auf.» oder: «Stelle dich so hin, dass der Stock vier Meter nordöstlich von dir steht.» etc.	
16	Ich sehe was ... Landschaften und Lebensräume erkunden	Ich sehe etwas, was du nicht siehst: Ein Kind denkt sich ein Objekt eines bestimmten Geländeausschnittes und beschreibt mit Gestik: «Ich sehe etwas, was du nicht siehst, und das ist ...» (Farbe, Form, Gestalt ...). Das andere Kind versucht das Umschriebene zu erraten.	

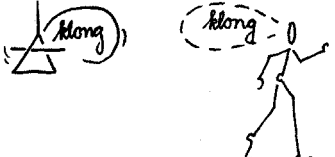

Nr.	Name der Spielform Ziele / Akzente	Idee / Beschreibung	Hinweise / Organisation
17	Schleichspiele Landschaften und Lebensräume erkunden	<p>In einem geeigneten, allen bekannten Gebiet spielen wir Verstecken.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jäger und Hirsch: Ein Kind wird als Hirsch an einem allen bekannten Ort platziert, die andern Kinder sind die Jäger, welche ihn anschleichen. Wer vom Hirsch erkannt wird, scheidet aus. Wer kommt dem Hirsch in einer bestimmten Zeit am nächsten? • Schatzgräber: In einem Gebiet für Schatzgräber hängen «Gold»-Zettel an den Bäumen. Sie werden von drei bis vier Beobachtern bewacht. Die Schatzgräber tragen auf Rücken und Brust eine dreistellige Nummer und versuchen, möglichst viel «Gold» zu erhaschen, ohne von den Beobachtern mit Namen und Nummern aufgerufen zu werden. 	
18	Jagdspiele Landschaften und Lebensräume erkunden	<p>In einem klar begrenzten Gebiet spielen wir Jagdspiele nach gemeinsam erarbeiteten Spielregeln. Aus Sicherheitsgründen sind in jedem Fall immer mindestens 2–3 Kinder in einer einzelnen Gruppe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schnitzeljagden mit verschiedenen Formen von gelegten Spuren: Pfeile, Sägemehl, Wegweiser aus Papier, geringfügige Veränderungen am Weg, Steinmännchen am Wegrand, Laubhaufen, usw. • Räuber und Polizist (Gendarm). • Treibjagd: Kann der Fuchs entwischen? • Verstecken. 	
19	Beobachtungsspiele Landschaften und Lebensräume erkunden	<p>Die Kinder schliessen die Augen. Eine Kind entfernt sich ein Stück weit von der Gruppe, stösst einen Ruf aus und kehrt zur Gruppe zurück. Nun müssen die andern versuchen, den früheren Standort des Rufenden möglichst genau einzunehmen.</p> <p>Schülergruppen notieren, was sie in einem bestimmten Geländeausschnitt entdecken. Sie tauschen dann die Listen aus. Die andere Gruppe identifiziert die notierten Objekte im Gelände.</p>	

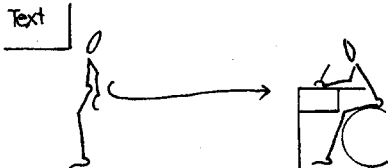



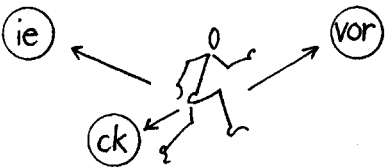
Nr.	Name der Spielform Ziele / Akzente	Idee / Beschreibung	Hinweise / Organisation
20	Distanzen ermitteln Hilfsmittel für die Orientierung im Alltagsleben anwenden	Wir messen mit verschiedenen Mitteln Distanzen: Messband, Schnur, Messrad. Die Kinder eichen das eigene Schrittmass. Auf einer ebenen Strecke von 100 Metern ermitteln sie die Anzahl Schritte bei gewohntem Schrittempo und normaler Schrittlänge. • Mit Hilfe des Schrittmasses legen wir verschiedene Distanzen zurück.	
21	Foto-OL Landschaften und Lebensräume erkunden	Postenaufgaben nach folgendem Muster lösen: Auf dem Foto wird gezeigt, wo sich der nächste Posten befindet. Unter dem Foto kann eine Beschreibung oder ein Auftrag stehen. • Zwei kleine Fotos gehören zum gleichen Objekt. Die Kinder suchen ein Objekt. Welche beiden Fotos gehören zusammen, z.B.: Foto A und Foto 8 = A8.	
22	Wegbeschreibungen Hilfsmittel für die Orientierung im Alltagsleben anwenden	Beispiel: «Folge der ...-strasse in westlicher Richtung. Beim Altersheim findest du den ersten Posten.» • Posten 1: «Den nächsten Posten findest du, wenn du in der gleichen Richtung weitergehst und nach 50 m nach links abweigst. Dort befindet sich der nächste Posten unter der Birke.» • Posten 2: «...»	
23	Wegskizzen Hilfsmittel für die Orientierung im Alltagsleben anwenden	Eine Wegskizze zeigt, wie man den nächsten Posten findet. Die Kinder prägen sich den Weg ein und suchen den nächsten Posten ohne Karte. • Einen Weg gehen und danach eine Skizze zeichnen. Skizzen gegenseitig vergleichen und diskutieren.	
24	Schatzgräberspiel Hilfsmittel für die Orientierung im Alltagsleben anwenden	Es soll eine möglichst aussagekräftige Planskizze erstellt werden. Die Kinder verstecken einen «Schatz» auf dem Schulareal oder sonst im Gelände und zeichnen diesen in der Planskizze ein. Dieser Plan soll so genau sein, dass der Schatz möglichst leicht und rasch gefunden wird. • Wo lagen die Probleme beim Suchen und Finden? Warum?	


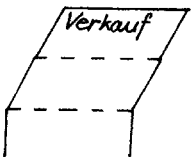
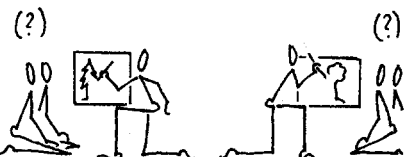

Nr.	Name der Spielform Ziele / Akzente	Idee / Beschreibung	Hinweise / Organisation
25	<p>Planskizzen</p> <p>Hilfsmittel für die Orientierung im Alltagsleben anwenden</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Kinder kreuzen auf ihrer Planskizze einen Punkt an, wo sie sich treffen wollen. • Einen auf der Planskizze eingezeichneten Weg abschreiten. • Planskizzen-OL: 15–20 Posten sind auf einer Planskizze eingetragen. Auf den Postenzetteln stehen Buchstaben, welche am Schluss – in der richtigen Reihenfolge zusammengefügt – ein Lösungswort ergeben. • Auf den Postenblättern stehen dreistellige Zahlen, welche von den Kindern auf das Postenlaufblatt übertragen werden müssen. Im Schulzimmer steht an der Wandtafel ein Lösungscode, mit dessen Hilfe aus den Postenangaben ein Lösungswort oder Lösungssatz entziffert werden kann. 	
26	<p>Orts- und Stadtplan</p> <p>Hilfsmittel für die Orientierung im Alltagsleben anwenden</p>	<p>Ein Schofför (Chauffeur) muss Herrn A in der Engelgasse beliefern und kennt den Weg nicht. Er erkundigt sich danach und erhält von einem Kind mittels eines «Ortskroki» (Ortsplan) eine Auskunft.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rollenspiele – Auskünfte erteilen. • Vorbesprochene Wege mit Hilfe des Ortsplanes ablaufen. Ein Kind führt immer 1–2 Minuten; dann wechselt die Führungsperson. 	
27	<p>Landeskarte 1:25000</p> <p>Hilfsmittel für die Orientierung im Alltagsleben anwenden</p>	<p>Die Kinder bringen die Karte mit Hilfe des Kompasses mit dem Gelände in Übereinstimmung.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Waldgebiete, Strassen, Wege, bekannte Gebäude suchen und auf der Karte zeigen. • Standort bestimmen! • Gruppen führen die Klasse an einen auf der Karte eingetragenen Punkt. 	

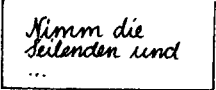
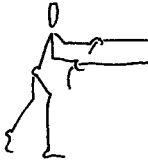
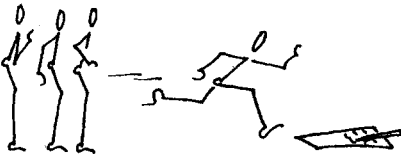


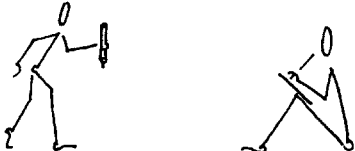
Nr.	Name der Spielform Ziele / Akzente	Idee / Beschreibung	Hinweise / Organisation																
28	Rundstrecken-OL Hilfsmittel für die Orientierung im Alltagsleben anwenden	Die Wegstrecke ist mit Pfeilen oder Fähnchen markiert. Auf der Karte sind an geeigneten Stellen Posten eingetragen. Die Posten können auch etwas abseits der Laufstrecke liegen, um die Aufgabe zu erschweren. Wichtig: Kinder immer in Gruppen (z.B. 3er-Gruppen) laufen lassen.																	
29	Stern-OL Hilfsmittel für die Orientierung im Alltagsleben anwenden	Am Start übertragen die Kinder die Posten auf die eigene Karte. Es wird jeweils nur ein Posten übertragen und dann angelaufen; nachher Rückkehr zum Start und Eintrag des nächsten Postens. Die Posten ergeben je nach Schwierigkeitsgrad und Distanz unterschiedliche Punktgutschriften und können in freier Reihenfolge angelaufen werden. Kurze Distanzen und viele Posten machen den Stern-OL attraktiv.																	
30	Bahnhof Hilfsmittel für die Orientierung im Alltagsleben anwenden	Die Kinder sollen sich auf dem Bahnhof zurechtfinden. Sie versuchen Wegweiser, Piktogramme, Informationstafeln und Lautsprecheransagen im Bahnhof oder Tafeln an Bushaltestellen zu verstehen, lösen Billette am Schalter oder holen Auskünfte am Schalter ein. Beispiele: Fahrrad mieten, Preisanfragen, etc.																	
31	Fahrpläne Hilfsmittel für die Orientierung im Alltagsleben anwenden	Die Kinder ermitteln Abfahrts- und Ankunftszeiten sowie Gleis-, Bus- und Tramnummern (Strassenbahnnummern) mit Hilfe von Anzeigetafeln. • Sie beachten die Farbgebung bei Bus- und Strassenbahnlinien. • Sie gebrauchen die Regional- und Städtefahrpläne und ermitteln damit die Abfahrtszeiten an einen angenommenen Ort.	<table border="1" data-bbox="1157 700 1476 856"> <tr> <td>IC</td> <td>Frankfurt</td> <td>11.10</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>S2</td> <td>Zürich</td> <td>14.35</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>IR</td> <td>Wien</td> <td>15.00</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>Paris</td> <td>15.15</td> <td>7</td> </tr> </table>	IC	Frankfurt	11.10	2	S2	Zürich	14.35	4	IR	Wien	15.00	1	S	Paris	15.15	7
IC	Frankfurt	11.10	2																
S2	Zürich	14.35	4																
IR	Wien	15.00	1																
S	Paris	15.15	7																
32	Lehrausgang Bahnhof Lebensräume erkunden	<i>Vorbereitungsaufgaben:</i> Interview mit dem Bahnhofspersonal vorbereiten, Programm planen, von eigenen Bahnhofserlebnissen erzählen, Verhaltensregeln besprechen etc. <i>Durchführung:</i> Die Kinder suchen auf einem Rundgang für den Bahnhof typische Objekte und skizzieren diese. Sie führen Interviews und Beobachtungsaufgaben aus.																	

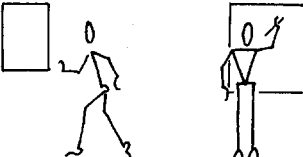

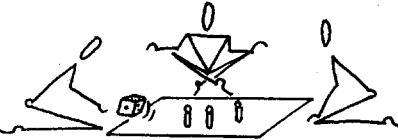
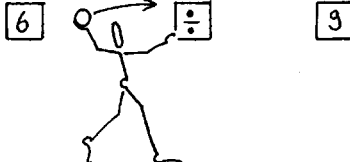

Nr.	Name der Spielform Ziele / Akzente	Idee / Beschreibung	Hinweise / Organisation
288	Pantomimen deuten Texte verständlich formulieren	Zwei Kinder stellen eine Szene pantomimisch dar. Der Rest der Klasse beschreibt die Szene in Form eines kleinen Textes. Die Inhalte werden gegenseitig vorgelesen und verglichen. Am Schluss tragen die beiden Kinder, welche die Szene gespielt haben, ihre Szenentätigkeit vor. Hinweis: Es muss genügend Zeit gegeben werden, um die Texte überarbeiten zu können.	
289	Fotos schenken Gefühle und Sachverhalte nachvollziehbar festhalten	Partnerspiel: A hält die Augen geschlossen und wird von B auf Umwegen zu einem bestimmten Ort geführt. Dort darf A die Augen für kurze Zeit öffnen («Blitzlicht») und sich dann das Bild mit geschlossenen Augen vorstellen. Anschliessend wird dieses Bild schriftlich festgehalten, der Text überarbeitet und B vorgelesen. A sucht jetzt das beschriebene Bild.	
290	Den Ort wieder finden Sachverhalte festhalten	Partnerspiel: A hält die Augen geschlossen und wird von B auf Umwegen zu einem bestimmten Ort geführt. B darf auf Armhöhe während rund einer Minute den Raum ertasten. Dann führt A – auf Umwegen – B wieder zurück. Anschliessend wird dieser Ort schriftlich beschrieben, der Text überarbeitet und B vorgelesen. Wer findet seinen Ort wieder?	
291	Veränderungen Beschreibungen	Das Spiel kann damit beginnen, dass die Lehrkraft während der Pause etwas an sich verändert (Kleider wechseln, Frisur, Bewegungen, Gangart ändern ...). Wer findet es heraus? Schreibt die Veränderungen auf! <ul style="list-style-type: none"> • Im Klassenzimmer wird etwas verändert. • An jedem Morgen hat sich, wenn die Kinder kommen, etwas verändert. • Kinder verändern ihr Verhalten nach der Pause, nach einer Lektion ... 	
292	Geräusche beschreiben und erraten Beschreibungen gliedern	Die Kinder schliessen die Augen, während jemand irgendwo im Raum drei verschiedene Klänge oder Geräusche erzeugt. Wie empfindet ihr diese Geräusche? Beschreibt sie. Versucht die Geräusche zu lokalisieren. Geht an den entsprechenden Ort. Erzeugt dasselbe Geräusch. Vergleicht gegenseitig eure Beschreibungen der Geräusche. Besonders erlebnisreich ist dieses Spiel im Freien.	




Nr.	Name der Spielform Ziele / Akzente	Idee / Beschreibung	Hinweise / Organisation
293	<p>«Ton-Wanderung»</p> <p>Stimmungsvoll lesen und schreiben</p>	<p>Jedes Kind erhält einen Klangstab, eine Klaviertaste oder eine Gitarrensaite zugeteilt. Es erzeugt den Ton und nimmt ihn dann unhörbar auf eine Lese-Reise mit: Um das Schulhaus herum, auf einen vorher abgesprochenen, mindestens eine Minute dauernden Parcours.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vergleicht nachher mit eurem Instrument, ob ihr den Ton halten konntet. • Einen Text schreiben, z.B.: «Meine Tonwanderung». 	
294	<p>Text-OL</p> <p>Sachverhalte nachvollziehen</p>	<p>Wörter, Sätze oder ganze Texte sind an verschiedenen Stellen verteilt ausgehängt. Im Rahmen eines Orientierungslaufes oder einer Orientierungsfahrt mit dem Fahrrad werden die Textteile gesammelt und – entweder an Ort und Stelle oder auch erst im Schulzimmer – aufgeschrieben.</p> <p>Es ist auch möglich, am Ende aus den gesammelten Sätzen oder Textteilen die Originalgeschichte zusammenzustellen.</p>	
	<p>Eigene Ideen</p>		

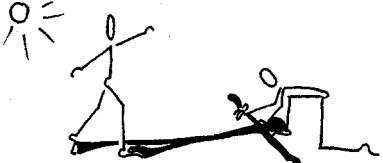




Nr.	Name der Spielform Ziele / Akzente	Idee / Beschreibung	Hinweise / Organisation
295	Wanderdiktat Wortbilder einprägen	Beim klassischen Wanderdiktat wird ein Text an der Wand aufgehängt. Jedes Kind liest soviel, wie es – an den Platz zurückgekehrt – problemlos aufschreiben kann. Hinweis: Diese Übungsform fördert das Speichern (und Sichern) von Texten und Schreibweisen.	
296	Wander-Verbesserung von Diktattexten Wortbilder einprägen	Beim Korrigieren eines Textes sind nur die Fehlerstellen markiert. Der Originaltext wird aufgehängt, so dass bei der Verbesserung, wie oben, ein Weg zurückgelegt werden muss. Hinweis: Beim blossen Erledigen von Verbesserungen fehlt oft die genügend lange und intensive Auseinandersetzung mit der Schreibweise.	
297	Wander-Verbesserung von Aufsätzen Texte überarbeiten	Die Lehrperson kopiert den geschriebenen Aufsatz, korrigiert diesen und hängt ihn an die Wand. Die Lernenden erhalten ihr Heft unverändert zurück und machen die Verbesserung, indem sie die ausgehängten Korrekturen studieren und ihren Text entsprechend verbessern. Hinweis: Werden die Texte mit Bleistift geschrieben, kann die Korrektur durch Radieren und Richtigstellen direkt im Originaltext erfolgen.	
298	Nachschlag-Ecke Rechtschreibhilfen anwenden	Die Nachschlaghilfen sind derart im Schulzimmer verteilt, dass das Nachschlagen immer mit einem Weg und somit mit Bewegung verbunden ist. Gefahr: Kinder, die sich nach Bewegung sehnen, benützen die Hilfen, selbst wenn dies gar nicht nötig wäre (aber das ist auch nicht so schlimm!). Träge Kinder lassen lieber einen Fehler stehen.	
299	Lernangebote für Bewegungsmenschen Regeln des Rechtschreibens entdecken	Während einige sich Wörter durch das Einprägen des Wortbildes oder durch Analogiebildung oder Regelanwendung besonders leicht merken können, hilft anderen die Bewegung. Beispiel: Ca. 5 Rechtschreibprobleme werden auf Zetteln notiert und an verschiedenen Orten im Raum deponiert. Nun läuft ein Kind solange den Stationen nach, bis es genügend Sicherheit erlangt hat.	

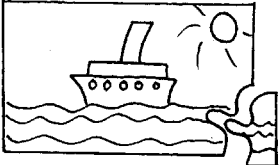
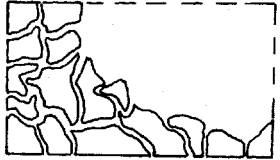

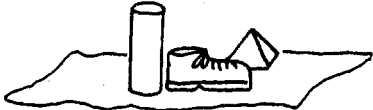
Nr.	Name der Spielform Ziele / Akzente	Idee / Beschreibung	Hinweise / Organisation
300	Autorenwechsel Mit Sätzen experimentieren	Alle Kinder haben ein Blatt vor sich und schreiben auf dieses einen beliebigen, spannenden Titel. Anschliessend wechseln sie den Platz und schreiben einen ersten Satz unter einen anderen Titel. Nun wird wieder Platz und Text gewechselt und ein zweiter Satz niedergeschrieben. Alle müssen mindestens auf allen Blättern einen Satz notiert haben. Die Sätze müssen zusammenhängend einen Sinn ergeben. Texte vorlesen.	
301	Inserat Mit Wörtern und Sätzen experimentieren und deren Wirkungen erkennen	Eine Gruppe sitzt um einen Tisch. Alle benötigen ein Blatt Papier und ein Schreibzeug. Jedes Kind gibt nun auf seinem Zettel ein Inserat auf, z.B.: Verkauf, Verlustanzeige, Kaufgesuch, Todesanzeige etc. Zuerst schreiben alle den Titel des Inserates. Dann wird dieser durch Umfalzen verdeckt und das Kind wechselt einen Platz nach rechts. Nun folgt der Gegenstand, der zu vermieten bzw. zu verkaufen ist. Dann wird wieder gefalzt ...	
302	Zeichnungsspiel Wörter zeichnend umsetzen	Zwei Gruppen: Die Lehrperson flüstert je einem Kind aus jedem Team ein Wort ins Ohr. Zu seiner Gruppe zurückgekehrt, versucht es nun, diese «Sache» so gut wie möglich auf ein grösseres Zeichenpapier zu zeichnen, sodass die anderen den Begriff herausfinden. Wer zeichnet, darf dabei aber weder sprechen noch schreiben. Wer das Wort gefunden hat, holt den nächsten Auftrag.	
303	Telegramm Mit Buchstaben und Wörtern experimentieren	Die Lehrperson diktiert sieben bis zehn Buchstaben. Die Kinder stellen einen Satz (Telegrammtext) zusammen. Dabei müssen die erwähnten Buchstaben in der gegebenen Reihenfolge als Anfangsbuchstaben für die einzelnen Wörter benützt werden. Gesiegt hat, wer zuerst einen Text auf die Wandtafel geschrieben hat. Beispiel: Gegebene Buchstaben u, s, a, d, s, i, d, b. Möglicher Text: Unsere Schule auf dem Sonnenberg ist die beste.	<p>Unsere Schule auf dem Sonnenberg ...</p>
304	Zeitungstheater Charakteristische Elemente von Textsorten entdecken und in eigenen Produkten verwenden	Die Lehrperson legt ausgediente Hefchen und Zeitungen auf. Es werden gleich grosse Gruppen gebildet. Während einer bestimmten Zeit (10–15 Minuten) sucht jede Mannschaft in Hefchen oder Zeitungen Inserate, Reklame, kurze Berichte, Schlagzeilen etc. Jede Gruppe bereitet einen solchen Text so vor, dass er nachher aufgeführt werden kann. Wer macht die originellste Vorführung (spielen, singen, sprechen ...)?	

Nr.	Name der Spielform Ziele / Akzente	Idee / Beschreibung	Hinweise / Organisation
305	Aufträge erteilen Schreiben und gestalten	Die Spielenden stellen sich eine komplexe Tätigkeit oder einen Bewegungsablauf vor. Der Ablauf soll schriftlich derart festgehalten werden, dass die Tätigkeit oder die Bewegung so nachvollzogen werden kann, wie man es sich vorstellt. Am Schluss soll diskutiert werden: Wo bin ich richtig verstanden worden, wo nicht? Warum wohl nicht?	 
306	Brief schreiben Formale Elemente für die Gestaltung von persönlichen Mitteilungen kennen und anwenden	Die Lehrperson bildet zwei Gruppen aus je etwa 6 Kindern. In Einerkolonnen stellen sie sich gegenüber einem, in einiger Entfernung bereitgelegten Schreibpapier mit Schreibzeug auf. Gemeinsam soll ein aus mindestens 32 Wörtern bestehender Brief geschrieben werden. Dazu darf aber innerhalb der Gruppe überhaupt nicht gesprochen werden. Zudem schreibt jedes Kind nur ein Wort, rennt dann an den Platz zurück und schickt das nächste Kind.	
307	Einladung Formale Elemente für die Gestaltung von persönlichen Mitteilungen kennen und anwenden	Zu zweit schreiben die Kinder eine Einladung an jemanden, den beide kennen. Beide halten den Füller und schreiben. Wer «führt» beim Schreiben? Wer geführt wird, muss diktieren. Führungswechsel ist erlaubt. Die Einladungen können im Schulzimmer ausgestellt und abgeschickt werden.	
308	Handschrift Gut «lesbar» schreiben	Ein Kind schreibt «leserlich» oder zeichnet einem anderen «blinden» Kind etwas auf die Handfläche, den Handrücken, den Arm oder auf den Rücken. Kann das Geschriebene erraten werden?	
309	Farbige Entschuldigung Formale Elemente für die Gestaltung von persönlichen Mitteilungen kennen und anwenden	Die Kinder erhalten die Aufgabe, eine möglichst «bunte» Entschuldigung zu schreiben. Jedes Kind besitzt <i>einen</i> Farbstift. Es muss sich also die anderen «Farbhände» ausleihen, um seine Entschuldigung fertigzustellen. Ob «bunt» inhaltlich oder wörtlich verstanden wird, sei freigestellt. Bunte Elemente des Inhalts können auch von andern Kindern ausgeliehen werden.	

Nr.	Name der Spielform Ziele / Akzente	Idee / Beschreibung	Hinweise / Organisation
526	Klarsichtfolien-Rechnen Operationen mündlich ausführen	An den Wänden des Schulzimmers hängen «Zeigetaschen» (Klarsichtmäppchen) mit Rechenaufgaben. Kinder, die vorzeitig mit ihren Rechnungen fertig sind, gehen zu diesen Zusatzaufgaben. Sie rechnen die Aufgaben und notieren das Resultat mit einem wasserlöslichen Filzschreiber auf die Zeigetasche. Anschliessend drehen sie die Zeigetasche und schauen nach, ob ihr Resultat stimmt. Vor dem Verlassen des Postens das Resultat auswischen!	
527	Fischen Operationen mündlich ausführen	Gruppen zu etwa 5 Kindern: Alle Kinder haben einen Bambusstab (ausser demjenigen, welches kontrolliert), an dem an einer Schnur ein Magnet befestigt ist. In einer «Schatzkiste» liegen Rechnungen (Zettel mit befestigter Büroklammer). Wer einen «Schatz» fischen kann, rechnet das Ergebnis aus und meldet es. Wenn das Ergebnis stimmt, darf es den «Schatz» behalten. Wenn nicht, muss es ihn in die «Schatzkiste» zurücklegen.	
528	Leitern-Spiel Operationen mündlich ausführen	3er-Gruppen: Auf einem Blatt sind Felder, die mit Rechnungen oder Bewegungsaufgaben gefüllt sind. Reihum würfelt jedes Kind, führt den Spielstein um die gewürfelte Augenzahl vor und löst die entsprechende Aufgabe. Wenn das Ergebnis stimmt, darf das Kind auf dem entsprechenden Feld bleiben, sonst muss es zurück. Die anderen kontrollieren. Bewegungsaufgaben: Stolzieren wie ein Pfau, 10mal-Grätschhüpfen ...	
529	Resultat-Wurf Operationen ausführen	An mehreren Orten sind die Ziffern 0-9 und die Operationszeichen an die Wand gehängt. A wirft mit einem Ball eine Rechenaufgabe. B beobachtet, schreibt die Rechnung auf und notiert das Resultat. A überprüft die Lösung. • Die Paare erhalten eine Liste mit Rechenaufgaben. A und B lösen eine vereinbarte Rechnung und werfen mit dem Ball auf die Ziffern des Resultats. Wer ist zuerst fertig? Stimmt das Resultat?	
530	Karussell Operationen ausführen	Die Kinder erhalten eine Karte mit einer Rechnung darauf. Sie gehen damit im Schulzimmer umher (im Kreis marschieren) und rechnen das Resultat aus. Die Lehrperson oder Kinder überprüfen das Ergebnis. Stimmt es, erhält das betreffende Kind eine neue Karte; stimmt es nicht, so muss es nochmals eine Runde marschieren. Beachte: Alle Kinder können in ihrem eigenen Tempo rechnen und evtl. Hilfsmittel benutzen.	

Nr.	Name der Spielform Ziele / Akzente	Idee / Beschreibung	Hinweise / Organisation						
531	Rechnen und grüssen Eine Summe mündlich ermitteln	Die Kinder zählen die Ziffern ihrer Hausnummer zusammen und gehen anschliessend im Raum umher. Wenn sie jemandem begegnen, so grüssen sie mit Körpersprache (Kopfnicken, Augenzwinkern, Handzeichen ...), und zwar so oft, wie es der zusammengerechneten Zahl entspricht.							
532	Rechnen und berühren Gebildete Summen mit Körpersprache spürbar mitteilen	Alle Kinder rechnen zu ihrer Hausnummer die vorgehende und die nachfolgende Zahl dazu und gehen im Raum umher. Wenn sie einem anderen Kind begegnen, so schreiben sie ihm das Ergebnis mit dem Finger gut lesbar auf den Rücken. Dieses Kind teilt diese Zahl durch 3 und erhält so die Hausnummer des schreibenden Kindes. Es nennt laut diese Hausnummer.							
533	Ballonrechnen Kettenrechnen	Zehn Ballone sind mit Zahlen (dem Schwierigkeitsgrad angepasst) beschriftet. Die Kinder spielen sich die Ballone so zu, dass sie den Boden nicht berühren. Sie rechnen bei jedem Antippen eines Ballons hörbar die Zahl hinzu, die er trägt. Am Schluss vergleichen sie ihre Ergebnisse und zählen auch diese zusammen.							
534	Würfeln und mitteilen Zählen und zusammenzählen	Die Kinder zählen die Anzahl Buchstaben ihres Vor- und Nachnamens zusammen und teilen die Anzahl einem anderen Kind mit. Beide rechnen ihre Zahlen zusammen. Sie suchen weitere Kinder und wiederholen den gleichen Rechengang.	<p style="font-size: 2em; text-align: center;">Samanta = 7</p> <p style="font-size: 2em; text-align: center;">Silvio = 6</p>						
535	Speisekarte Vergleich Addition und Wunsch	Alle erhalten eine Speisekarte mit Preisangaben und eine bestimmte Menge Spielgeld (für alle Kinder unterschiedliche Beträge). Sie überlegen sich, auf welche Speisen und Getränke sie Lust haben und stellen fest, was sie von der Speisekarte bestellen könnten. Können sie noch jemanden einladen oder legen zwei Kinder ihr Geld zusammen für ein gutes Essen. Die Kinder bestellen und bezahlen bei der Lehrperson oder sonst bei einem Kellner.	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><u>Speisekarte:</u></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">Tomatensuppe</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;">7.50</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Entenbrust</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;">32.60</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Felchenfilet</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;">27.-</td> </tr> </table> </div>	Tomatensuppe	7.50	Entenbrust	32.60	Felchenfilet	27.-
Tomatensuppe	7.50								
Entenbrust	32.60								
Felchenfilet	27.-								

Nr.	Name der Spielform Ziele / Akzente	Idee / Beschreibung	Hinweise / Organisation
651	Schattenfangen Material gestalterisch und konstruktiv anwenden	Die Kinder spielen auf dem Pausenplatz Schattenfangen. Wir können Schatten bewusst beobachten. Dass Schatten flächige Silhouetten ohne Umrisslinien sind, ist durch Beobachtung bewusst gemacht worden. A zeichnet mit Kreide den Schatten von B. Alle betrachten dann das Pausenplatzbild. Wir übertragen dieses Bild auf ein Blatt. Können wir noch feststellen, welcher Schatten wem zugeordnet werden kann?	
652	Pausenplatzbild Material gestalterisch und konstruktiv anwenden	Die Klasse spielt auf dem Pausenplatz irgend ein Spiel. Auf «Stop» zeichnen sie die Konturen ihres Schattens. Die Schatten können mit wasserfester Farbe ausgemalt werden – es entsteht ein Pausenplatzbild. <ul style="list-style-type: none"> • Kinder zeichnen Fantasie-Schattenbilder. Wenn sie ihnen gefallen, werden sie zeichnerisch festgehalten. 	
653	Sonnenuntergang Material gestalterisch und konstruktiv anwenden	Mit Schwamm und Pinsel malen wir eine Insel im Sonnenuntergang. Wichtiger Bestandteil der Aufgabe ist, dass sich die Insel im Wasser spiegelt. Alsdann legen alle ihre Ergebnisse aus und tauschen ihre Erfahrungen aus, wie die Malmittel am besten verwendet werden. Eine zweite Spiegelung zeichnen wir im Freien, bei einem Weiher oder einem See.	
654	Gegenlicht Material gestalterisch und konstruktiv anwenden	Wir zeichnen die Konturen einer Person oder eines Tieres im Gegenlicht. Im Gegenlicht erscheinen viele Gegenstände schwarz. Wir erkennen nur die Konturen. Die Konturen füllen wir mit Tusche. Ist sie trocken, färben wir die Zwischenräume mit Wasserfarbe mittels Pinsel oder Schwamm.	
655	Schnee-weiss Material gestalterisch und konstruktiv anwenden	Schnee ist maltechnisch interessant. Kinder malen Weissvariationen in verschiedenen Techniken auf beiges oder graues Papier. Sie verdunkeln Weiss, färben Weiss, versuchen mit zwei verschiedenen Weiss Sonnen-Schatten-Kontraste. <ul style="list-style-type: none"> • Beobachtungen und Erinnerungen von Schneefall austauschen. • Ein Schnee-Erlebnis zeichnen. 	

Nr.	Name der Spielform Ziele / Akzente	Idee / Beschreibung	Hinweise / Organisation
656	Puzzle erstellen Werkzeug gestalterisch und konstruktiv anwenden	Kinder bestimmen eines ihrer Bilder oder wählen eine Fotografie eines Bildes aus. Sie kleben oder ziehen es auf Karton auf. Auf der Rückseite werden die Puzzleteile eingezeichnet und (zur Sicherheit) nummeriert. Jetzt können die einzelnen Teile ausgeschnitten werden. Das Zusammensetzspiel beginnt! • Puzzle austauschen und zusammensetzen.	
657	Mosaik-Collage Werkzeug gestalterisch und konstruktiv anwenden	Alle zerreißen ein Bild in kleine Stücke und kleben die einzelnen Teile in der richtigen Zusammensetzung auf ein anderes Blatt zum gleichen Bild wieder zusammen. Wichtig: Zwischen den einzelnen Stücken muss beim Zusammensetzen ca. 1 mm Zwischenraum gelassen werden. So entsteht ein Mosaik. Die «neuen Bilder» werden größer. • Zu zweit ein Poster oder ein Fotobild zu einem Mosaik verwandeln.	
658	Vom Foto zum Bild Werkzeug gestalterisch und konstruktiv anwenden	Kinder wählen Fotos aus Zeitschriften. Die Fotos werden verändert, indem sie bemalt, bespritzt, ein Gesicht maskiert, betupft ... werden. Das so entstandene neue Bild wird auf ein grösseres andersfarbiges Papier aufgezogen. Die Kinder stellen ihre Bilder im Schulhaus oder im Schulzimmer aus.	
659	Moderne Kunst Werkzeug gestalterisch und konstruktiv anwenden	Kinder legen auf ein Tuch am Boden verschiedene Gegenstände hin. Sie versuchen, einzelne Gegenstände in Beziehungen zu anderen zu legen. Nun ist unser «modernes Klassenbild» fertig. Wir malen es vom Original am Boden ab. Die Malutensilien dürfen die Kinder selbst bestimmen. Am Schluss vergleichen wir die Kopien unseres Klassenbildes.	
660	Von der Knete zum Bild Werkzeug gestalterisch und konstruktiv anwenden	Die Kinder formen aus Knete ein (Kunst-)Werk. Die Werke werden in Dreiergruppen vorgestellt. In diesen Gruppen wird versucht, die drei Werke in eine Beziehung zu bringen. Eventuell muss noch etwas dazugeformt werden. Ein Sprecher oder eine Sprecherin der Gruppe stellt das Gruppenwerk der Klasse vor. Die Kinder suchen sich ein Werk aus und setzen es auf Papier um.	