

Zauberbilder

Mit Hanjies und Rätselbildern sinnvoll beschäftigen und fördern

Hanjies stammen wie die Sudokus aus Japan und werden auch bei uns immer beliebter. Die Hanjies und die anderen Rätsel, die dieser Block bietet, sind jedoch nicht nur ein Zeitvertreib, sondern können auch sehr gut und effektiv im Unterricht eingesetzt werden.

Ein Hanjie besteht aus einem Kästchengitter, das nach bestimmten Vorgaben gefüllt werden muss: Neben den Reihen des Gitters stehen Zahlen, die angeben, wie viele Kästchen der jeweiligen Reihe farbig ausgemalt werden sollen und wie die Abfolge von farbigen und leeren Kästchen beschaffen ist. Wenn man alles richtig macht, entsteht ein ansprechendes und kindgerechtes Bild. Das gleiche gilt für die anderen Rätselbilder: Auch hier entsteht ein Motiv, wenn man die Anweisungen korrekt befolgt. Weiter unten werden die Rätsel ausführlich vorgestellt.

Die Hanjies und Rätselbilder trainieren

- die Konzentration,
- die Ausdauer,
- die Feinmotorik,
- die visuelle Wahrnehmung,
- Raum-Lage-Begriffe (oben, unten, links, rechts),
- das Kurzzeitgedächtnis und
- das Anwenden von Problemlösungsstrategien.

Außerdem werden mit ihnen

- Buchstaben(reihen),
- Zahlen(reihen),
- die Rechtschreibung,
- der Grundwortschatz,
- die Grundrechenarten und
- logische Reihen geübt.

Mit den Hanjies und den anderen Rätselbildern können schnelle Schüler beschäftigt werden, die eine Aufgabe schon früher als andere fertiggestellt haben. Sie eignen sich auch ideal dazu, Schüler oder Schülerinnen zu belohnen, die etwas (Hausaufgabe, Hefteintrag etc.) sehr gut gemacht haben. Darüber hinaus sind sie sehr gut für Differenzierungsmaßnahmen und in Freiarbeits- und Vertretungsstunden einsetzbar.

Die Rätsel

Der Block bietet insgesamt 50 Hanjies und 50 andere Rätselbilder, die aufsteigend nach Schwierigkeitsgrad geordnet sind. Im Folgenden wird erläutert, wie die einzelnen Rätsel funktionieren und welche Fähigkeiten mit ihnen jeweils besonders gefördert werden.

Hanjies für Kinder (Abzählbilder)

Bei den Hanjies, die in diesem Block enthalten sind, handelt es sich um eine einfache Variante der japanischen Original-Hanjies: Das Ausmalen beginnt beim ersten Kästchen oben links. Die Zahlen links davon geben genau an, wie die Kästchen der Reihe einzufärben sind. Die Summe der Zahlen ergibt also immer die Anzahl der Kästchen pro Reihe. Abwechselnd stehen schwarze und graue Zahlen. Die Zahlen können einstellig oder zweistellig sein. Die schwarzen Zahlen geben die Anzahl der Kästchen an, die eingefärbt werden sollen; die grauen die Anzahl der Kästchen, die danach frei bleiben usw. Das wird fortgeführt bis alle Kästchen der Reihe bearbeitet sind. Dann wird die nächste Reihe ausgefüllt. Mit den Abzählbildern werden vor allem die Konzentration, die Ausdauer und das Kurzzeitgedächtnis gefördert.

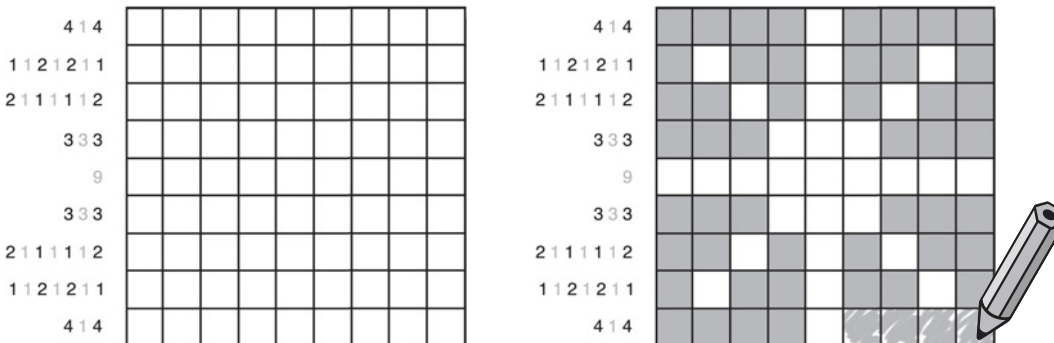


Abb. 1: Ein Hanjie für Kinder, leer (links) und fast gelöst (rechts).

Zahlen-Ausmalbilder

In diesem Konzentrationsspiel wird nach Zahlen gesucht, die durch eine bestimmte Eingrenzung definiert sind, z. B. $x < 15$ oder $20 < x < 50$ usw. Die Felder mit den entsprechenden Zahlen werden ausgemalt und am Ende ist das Zauberbild zu sehen.

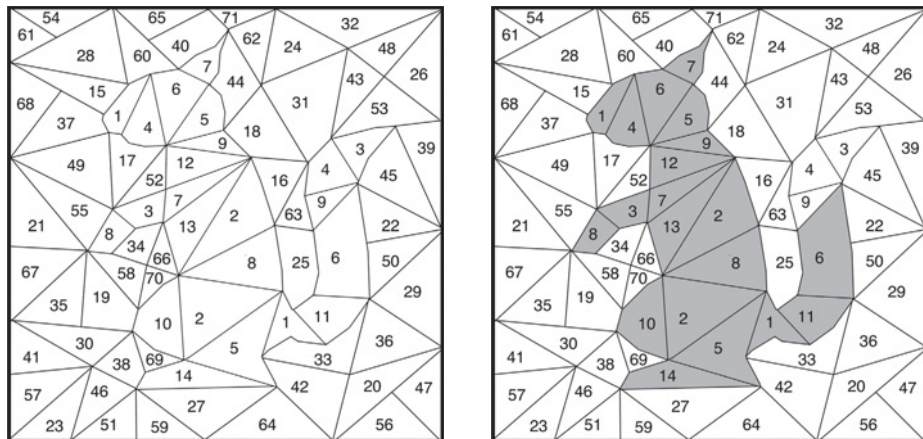


Abb. 4: Ein Zahlen-Ausmalbild, leer (links) und fast gelöst (rechts).

Rechenbilder

$16 - 12 =$	$35 + 6 =$	$30 + 21 =$	$8 \cdot 8 =$	$16 - 12 = 4$	$35 + 6 = 41$	$30 + 21 = 51$	$8 \cdot 8 = 64$
$20 : 4 =$	$25 \cdot 2 =$	$70 - 17 =$	$81 - 5 =$	$20 : 4 = 5$	$25 \cdot 2 = 50$	$70 - 17 = 53$	$81 - 5 = 76$
$20 - 14 =$			$100 - 6 =$	$20 - 14 = 6$			$100 - 6 = 94$
$21 : 3 =$			$35 \cdot 2 =$	$21 : 3 = 7$			$35 \cdot 2 = 70$
$8 + 5 =$			$9 \cdot 8 =$	$8 + 5 = 13$			$9 \cdot 8 = 72$
$7 \cdot 2 =$			$25 \cdot 3 =$	$7 \cdot 2 = 14$			$25 \cdot 3 = 75$
$23 - 6 =$			$9 \cdot 7 + 10 =$	$23 - 6 = 17$			$9 \cdot 7 + 10 = 73$
$6 \cdot 3 =$			$30 \cdot 2 + 7 =$	$6 \cdot 3 = 18$			$30 \cdot 2 + 7 = 67$
$17 + 5 =$			$7 \cdot 11 + 1 =$	$17 + 5 = 22$			$7 \cdot 11 + 1 = 78$
$12 + 11 =$			$90 - 11 =$	$12 + 11 = 23$			$90 - 11 = 79$
$7 \cdot 4 =$			$10 \cdot 8 + 3 =$	$7 \cdot 4 = 28$			$10 \cdot 8 + 3 = 83$
$32 - 3 =$			$10 \cdot 8 + 7 =$	$32 - 3 = 29$			$42 \cdot 2 = 84$
$16 + 15 =$			$11 \cdot 8 =$	$16 + 15 = 31$			$10 \cdot 8 + 7 = 87$
$16 \cdot 2 =$			$10 \cdot 7 - 1 =$	$16 \cdot 2 = 32$			$11 \cdot 8 = 88$
$22 + 12 =$			$89 + 6 =$	$22 + 12 = 34$			$10 \cdot 7 - 1 = 69$
$50 - 13 =$			$10 \cdot 9 + 6 =$	$50 - 13 = 37$			$89 + 6 =$
$45 - 6 =$	$25 + 33 =$	$72 - 11 =$	$10 \cdot 9 + 6 =$	$45 - 6 = 39$	$25 + 33 = 58$	$72 - 11 = 61$	$10 \cdot 9 + 6 =$
$4 \cdot 10 =$	$20 \cdot 3 =$	$48 + 14 =$	$55 + 42 =$	$4 \cdot 10 = 40$	$20 \cdot 3 = 60$	$48 + 14 = 62$	$55 + 42 =$

Abb. 5: Ein Rechenbild, leer (links) und fast gelöst (rechts).

Auch bei den Rechenrätseln erscheint ein Zauberbild. Das Kind rechnet zuerst alle Aufgaben, sucht dann die Felder im Kasten mit den entsprechenden Lösungszahlen und malt diese aus. Rechenrätsel trainieren neben der Konzentration und Ausdauer auch die Rechenfertigkeit der vier Grundrechenarten.

Buchstabenbilder

Bei den Buchstabenbildern wird nach bestimmten, vorgegebenen Buchstaben gesucht, zum Beispiel nach Selbstlauten. Hat das Kind diese Felder ausgemalt, erscheint das Zauberbild. Neben der allgemeinen Förderung von Konzentration, Ausdauer, visueller Wahrnehmung und Feinmotorik wird dabei auch die Kenntnis der Buchstaben und des Alphabets geschult.

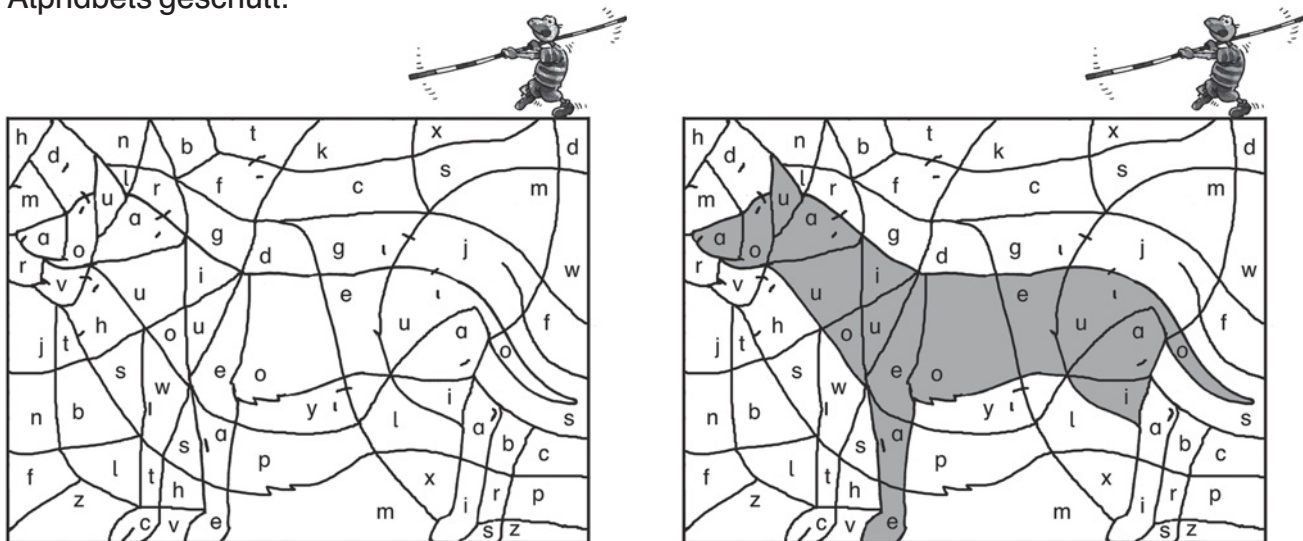


Abb. 6: Ein Buchstabenbild, leer (links) und fast gelöst (rechts).

Buchstabengeschwister

Diese Kategorie der Zauberbilder schult in besonderem Maße die Konzentration. Nur die Felder dürfen ausgemalt werden, in denen der gleiche Laut einmal als Großbuchstabe und einmal als Kleinbuchstabe erscheint, was besonders dann schwierig wird, wenn unterschiedliche Buchstaben eine ähnliche Gestalt aufweisen, z. B. *p* und *q* oder *d* und *b*.

R/x	T/s	F/m	A/g	L/h	S/s	E/e	C/c	V/d	F/e	M/n	R/h
Z/a	L/e	V/f	X/y	G/k	O/o	B/b	D/t	J/p	Q/c	Y/v	G/d
I/u	S/a	E/e	R/r	C/c	W/w	K/k	D/d	I/i	U/u	V/u	T/z
R/t	V/v	Z/z	Y/x	Y/y	X/x	F/f	Q/q	N/m	N/n	H/h	Ä/ö
M/m	D/d	B/g	W/v	G/a	A/a	J/j	K/f	O/z	D/i	T/t	Ü/ü
R/r	S/s	E/e	R/a	U/u	G/g	F/f	Ä/ä	U/n	I/i	P/p	H/h
O/o	V/v	K/k	D/d	R/r	P/s	F/d	W/w	T/t	J/j	A/a	V/v
Z/z	T/t	R/r	E/e	Q/q	H/u	K/a	Ö/ö	K/k	H/h	G/g	F/f
D/d	S/s	A/a	Y/y	X/x	C/c	V/v	B/b	N/n	M/m	Q/q	Ü/ü
J/j	F/f	R/t	W/w	A/b	P/p	M/p	U/u	U/s	B/b	S/s	G/g
C/b	X/x	T/t	T/x	V/v	V/a	E/e	K/a	I/i	F/l	D/d	T/n
K/t	A/z	N/n	U/u	W/w	O/o	P/p	R/r	G/g	H/h	G/a	N/y

R/x	T/s	F/m	A/g	L/h	S/s	E/e	C/c	V/d	F/e	M/n	R/h
Z/a	L/e	V/f	X/y	G/k	O/o	B/b	D/t	J/p	Q/c	Y/v	G/d
I/u	S/a	E/e	R/r	C/c	W/w	K/k	D/d	I/i	U/u	V/u	T/z
R/t	V/v	Z/z	Y/x	Y/y	X/x	F/f	Q/q	N/m	N/n	H/h	Ä/ö
M/m	D/d	B/g	W/v	G/a	A/a	J/j	K/f	O/z	D/i	T/t	Ü/ü
R/r	S/s	E/e	R/a	U/u	G/g	F/f	Ä/ä	U/n	I/i	P/p	H/h
O/o	V/v	K/k	D/d	R/r	P/s	F/d	W/w	T/t	J/j	A/a	V/v
Z/z	T/t	R/r	E/e	Q/q	H/u	K/a	Ö/ö	K/k	H/h	G/g	F/f
D/d	S/s	A/a	Y/y	X/x	C/c	V/v	B/b	N/n	M/m	Q/q	Ü/ü
J/j	F/f	R/t	W/w	A/b	P/p	M/p	U/u	U/s	B/b	S/s	G/g
C/b	X/x	T/t	T/x	V/v	V/a	E/e	K/a	I/i	F/l	D/d	T/n
K/t	A/z	N/n	U/u	W/w	O/o	P/p	R/r	G/g	H/h	G/a	N/y

Abb. 7: Ein Rätsel vom Typ Buchstabengeschwister, leer (links) und fast gelöst (rechts).

Wörter-Malspiele

G	Y	E	I	S	P	Q	X	A	C	H	T	R	V	F	E
U	E	R	D	B	E	E	R	T	O	R	T	E	G	B	C
D	A	Q	S	I	Z	E	H	N	V	U	X	P	W	E	A
T	Ö	C	L	O	K	O	M	O	T	I	V	E	O	A	I
J	K	F	Ü	N	F	R	J	A	Q	O	T	A	L	C	F
R	M	I	T	Y	E	R	E	L	F	Z	E	A	S	T	Z
A	R	M	L	R	T	H	B	D	A	H	F	E	U	J	G
Ö	K	Ü	V	C	G	F	Q	O	H	R	U	E	W	H	C
T	Ä	P	K	L	H	N	X	A	I	C	H	Ä	P	K	Ö
E	Z	R	B	X	V	W	G	I	R	A	F	F	E	P	R
M	K	L	U	K	Ü	H	L	S	C	H	R	A	N	K	X
U	E	V	W	A	S	C	H	M	A	S	C	H	I	N	E

G	Y	E	I	S	P	Q	X	A	C	H	T	R	V	F	E
U	E	R	D	B	E	E	R	T	O	R	T	E	G	B	C
D	A	Q	S	I	Z	E	H	N	V	U	X	P	W	E	A
T	Ö	C	L	O	K	O	M	O	T	I	V	E	O	A	I
J	K	F	Ü	N	F	R	J	A	Q	O	T	A	L	C	F
R	M	I	T	Y	E	R	E	L	F	Z	E	A	S	T	Z
A	R	M	L	R	T	H	B	D	A	H	F	E	U	J	G
Ö	K	Ü	V	C	G	F	Q	O	H	R	U	E	W	H	C
T	Ä	P	K	L	H	N	X	A	I	C	H	Ä	P	K	Ö
E	Z	R	B	X	V	W	G	I	R	A	F	F	E	P	R
M	K	L	U	K	Ü	H	L	S	C	H	R	A	N	K	X
U	E	V	W	A	S	C	H	M	A	S	C	H	I	N	E

Abb. 8: Ein Wörter-Malspiel, leer (links) und fast gelöst (rechts).

Die Wörter-Malspiele verlangen ganz besonders viel visuelle Aufmerksamkeit. In jeder Zeile sind ein oder mehrere sinnvolle Wörter im Buchstabengitter versteckt. Diese Wörter müssen gefunden und die entsprechenden Felder ausgemalt werden. Je länger die Wörter sind, umso einfacher ist ihr Auffinden. Wörter aus zwei oder drei Buchstaben sind hingegen am schwersten auffindbar. Auch hier gilt: Nur wer geduldig und mit großer Aufmerksamkeit ans Werk geht, wird am Ende das Zauberbild erblicken.

Dreieckbilder

Dreieckbilder sind so gestaltet, dass das Kind immer drei genau gleiche Symbole mit geraden Linien verbindet, um dann am Ende das Zauberbild zu sehen. Auch hier steht Konzentration, visuelle Wahrnehmung und das Training der Feinmotorik im Vordergrund.

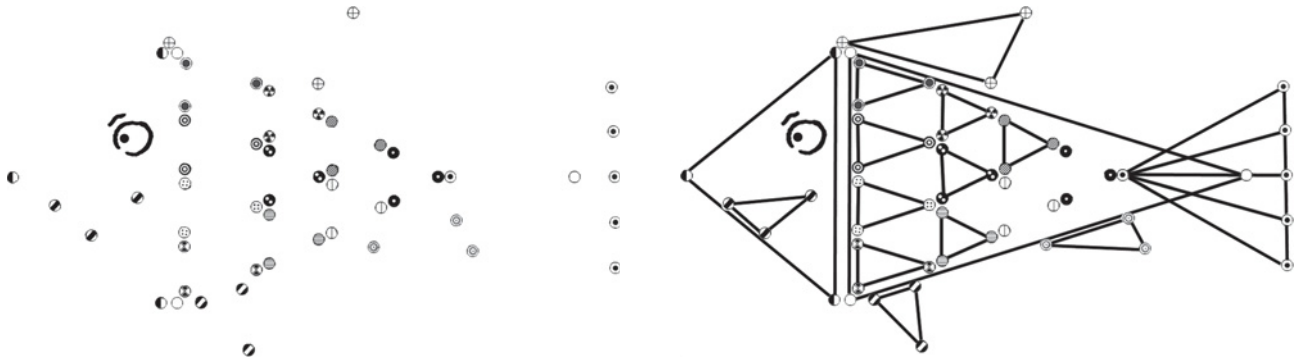


Abb. 9: Ein Dreieckbild, leer (links) und fast gelöst (rechts).

Linienbilder

Die Linienbilder sind nur dann zu erkennen, wenn das Kind eine Linie, deren Anfangspunkt gekennzeichnet ist, konzentriert nachspürt. In dem Liniengewirr, das sich beim ersten Anblick zeigt, ist es nicht einfach, den Überblick zu behalten. Nur wer geduldig und konzentriert bei der Sache ist, wird am Ende mit dem Zauberbild belohnt.

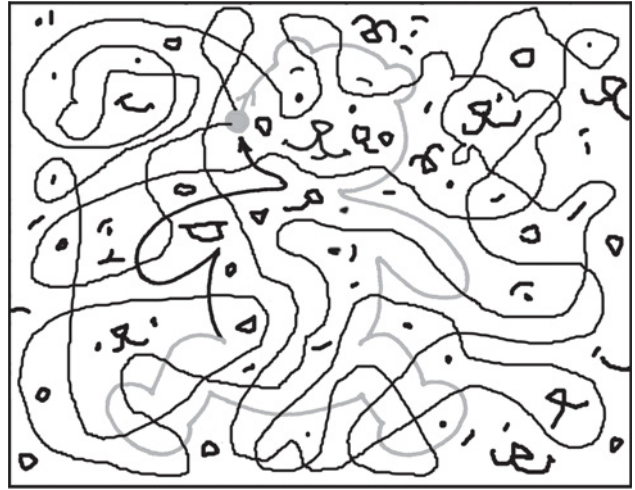
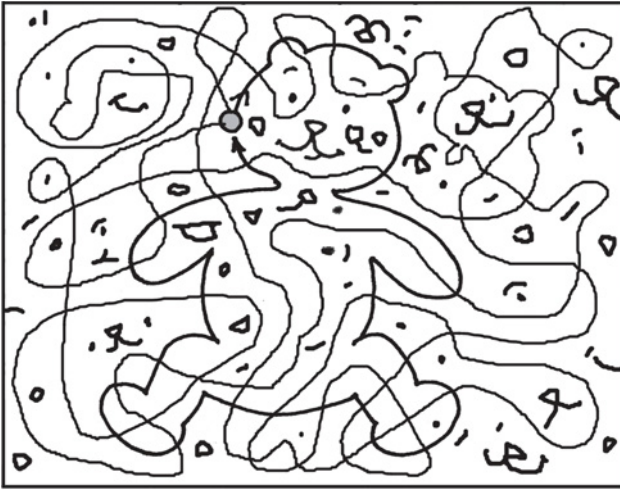


Abb. 10: Ein Linienbild, Vorgabe (links) und fast fertige Lösung (rechts).

Viel Erfolg und Spaß mit den Zauberbildern!

Almuth Bartl

Lösungen

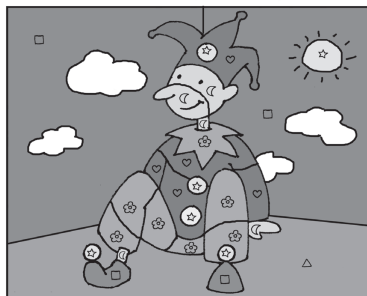
Abzählbild 1 – Der Geburtstag

21

6
15
1122
2211
51
51
1311
132

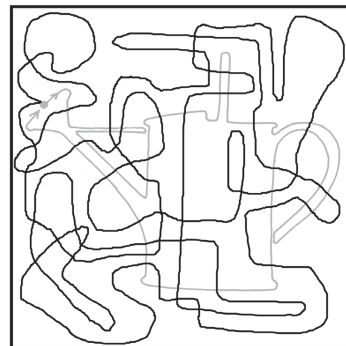
Ausmalbild 1

22



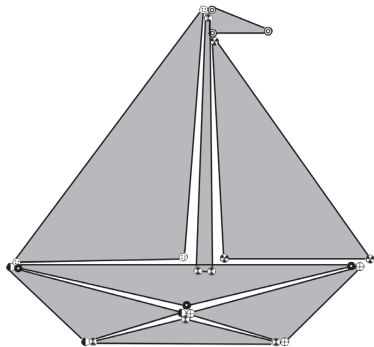
Linienbild 1

28



Dreieckbild 1

38



Buchstabengeschwister 1

62

D/s	K/a	L/u	B/t	F/i	H/h	R/e	N/z	G/v	O/p
A/w	C/x	Y/b	J/j	M/m	Q/q	K/k	O/s	T/e	D/t
M/i	F/b	V/w	M/p	C/c	S/s	R/a	N/g	E/v	S/k
T/b	A/p	B/b	U/u	A/a	I/i	G/g	N/n	K/g	S/f
H/u	D/d	M/d	E/e	O/o	P/p	R/r	F/w	T/t	M/h
V/v	U/z	I/f	X/x	W/w	Z/z	Y/y	M/k	R/h	P/p
H/k	F/i	N/o	I/i	Z/z	R/r	Q/q	F/b	N/d	M/k
P/o	I/n	L/d	G/g	D/d	B/b	E/e	B/u	A/l	K/a
N/p	A/q	G/z	N/n	S/t	T/r	V/v	W/s	P/f	R/w
S/l	B/s	F/t	A/a	D/s	S/w	U/u	M/x	S/g	N/g
S/t	V/y	B/f	M/m	L/b	G/h	C/c	A/e	F/l	I/u
A/b	H/a	D/d	X/x	O/a	Y/e	V/v	N/n	G/h	S/b

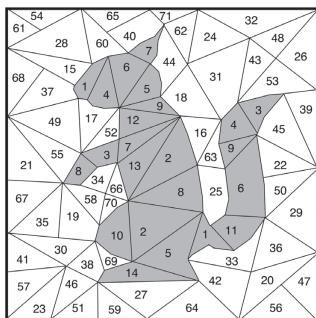
Wörter-Malspiel 1

68

G	F	K	H	A	U	S	X	W	H
F	V	K	A	T	Z	E	N	R	S
T	S	C	H	L	A	N	G	E	B
E	R	D	E	G	Y	R	E	I	S
M	O	N	D	S	F	A	U	T	O
E	R	D	B	E	E	R	E	I	S
Z	U	F	D	W	O	V	J	D	A
E	I	T	H	A	N	R	W	S	O
E	R	W	V	D	U	Y	X	A	M
K	A	R	T	O	F	F	E	L	N
C	H	R	I	S	T	B	A	U	M

Das Kleiner-15-Ausmalbild

106



Abzählbild 1 – Der Geburtstag

Charly Frosch hat Geburtstag. Wenn du das Abzählbild richtig löst, weißt du auch, wie alt Charly heute geworden ist.

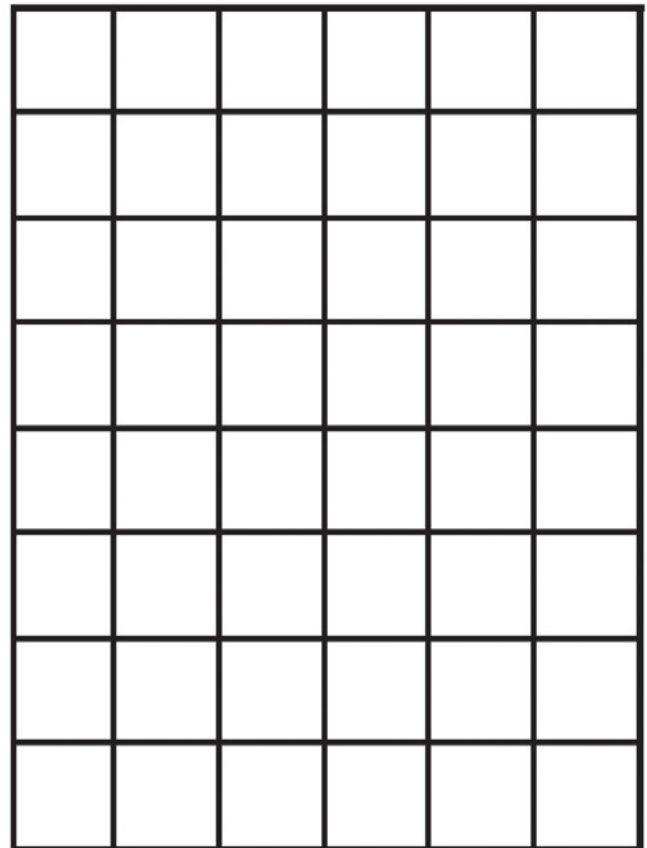
Bei den Abzählbildern geben die grauen Zahlen die Anzahl der Felder an, die du **nicht** ausmalen sollst. Die schwarzen Zahlen geben die Anzahl der Felder an, die du ausmalen sollst.

Beispiel: 1 2 4 1 bedeutet: Du malst das erste Kästchen aus, lässt zwei Kästchen frei, malst vier Kästchen aus und lässt wieder eins frei.

Alles klar? Dann geht's jetzt los!



6
1 5
1 1 2 2
2 2 1 1
5 1
5 1
1 3 1 1
1 3 2



Ausmalbild 1

Dieses Zauberbild darfst du ausmalen, und zwar so:

☆ gelb

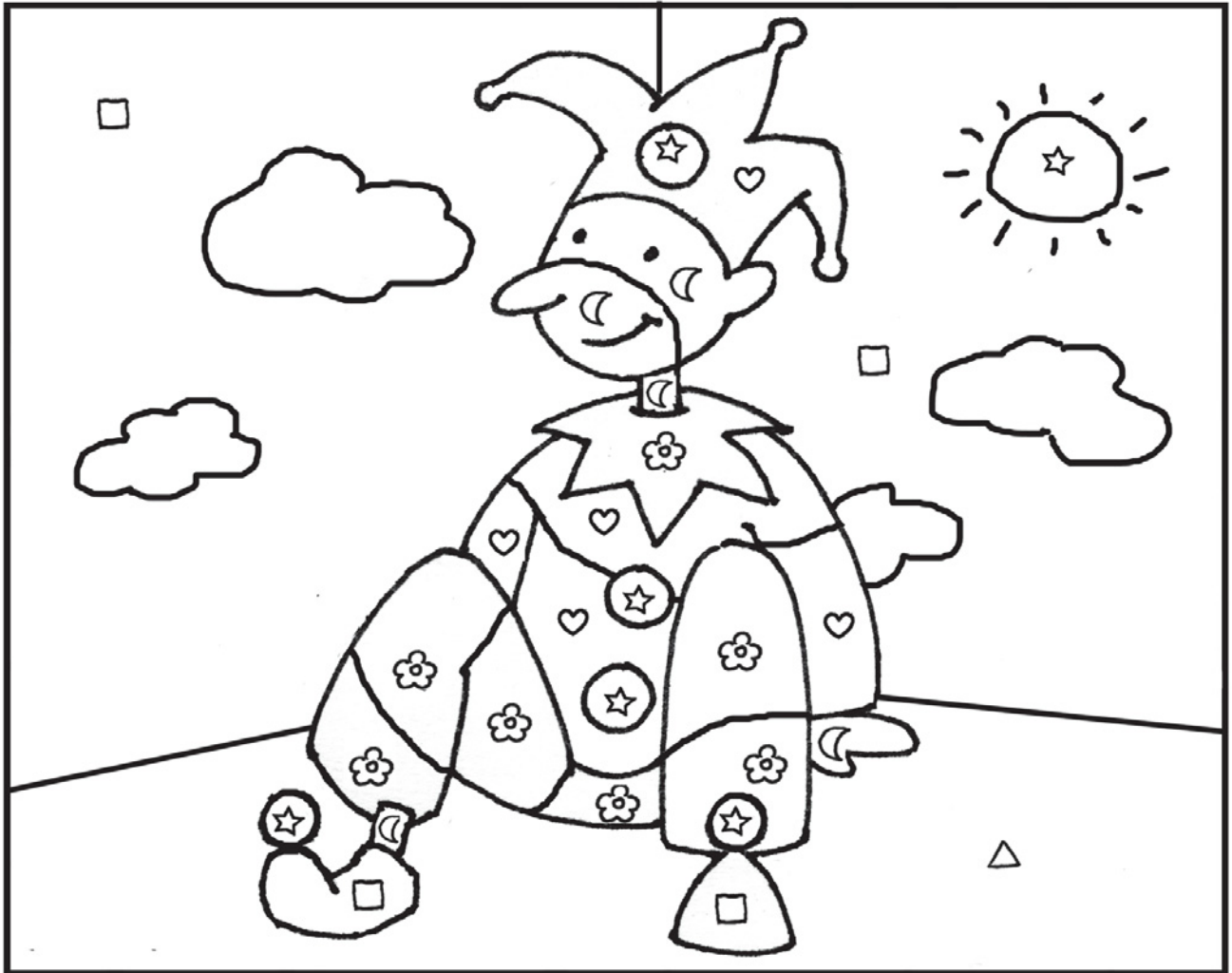
🌸 grün

☾ orange

□ blau

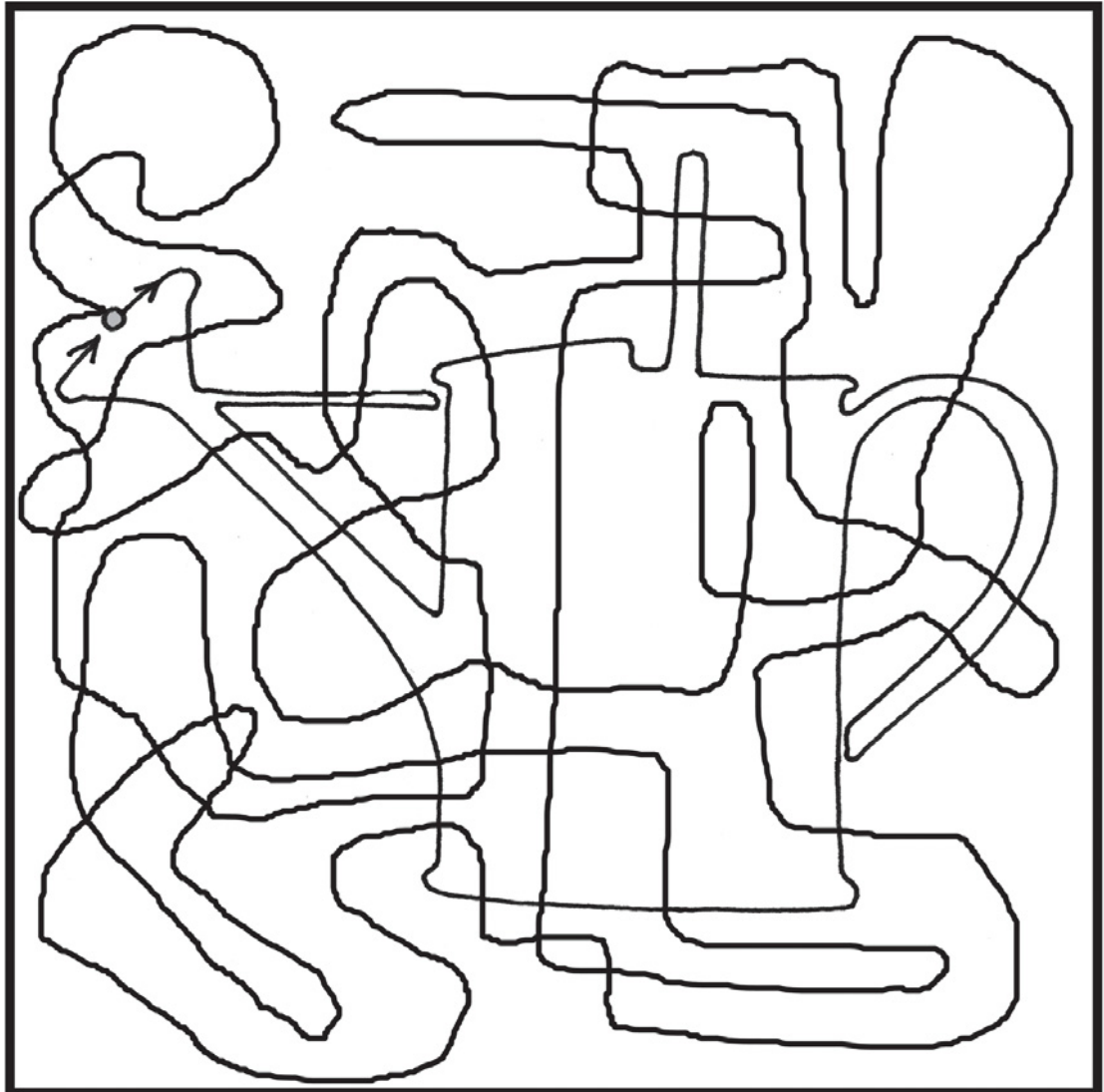
♥ rot

△ braun



Linienbild 1

Setze einen roten Stift auf den Startpunkt und fahre diese Spur sorgfältig nach. Wenn du wieder am Startpunkt angekommen bist, kannst du das Linienbild sehen.



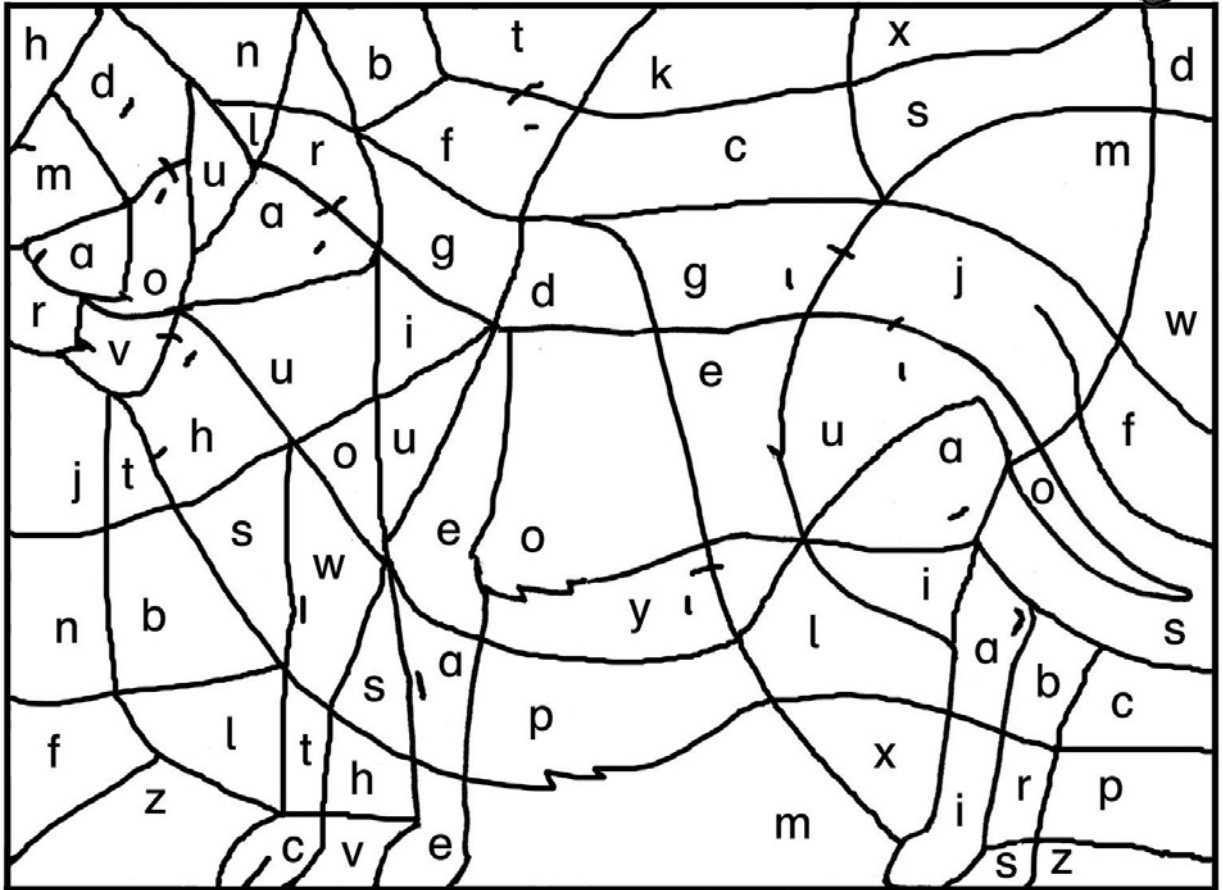
Dreieckbild 1

Verbinde immer drei gleiche Symbole mit geraden Strichen! Wenn du Lust hast, kannst du das Bild anschließend ausmalen.



Selbstlautbild 1

Male nur die Felder mit einem Buntstift aus, in denen du einen Selbstlaut entdeckst! Die Selbstlaute heißen a, e, i, o und u.



Buchstabengeschwister 1

Male ein Feld nur dann mit Buntstift aus, wenn du darin einen kleinen Buchstaben mit seinem passenden großen Bruder entdeckst, zum Beispiel „A/a“!

D/s	K/a	L/u	B/t	F/f	H/h	R/e	N/z	G/v	O/p
A/w	C/x	Y/b	J/j	M/m	Q/q	K/k	O/s	T/e	D/t
M/i	F/b	V/w	M/p	C/c	S/s	R/a	N/g	E/v	S/k
T/b	A/p	B/b	U/u	A/a	I/i	G/g	N/n	K/g	S/f
H/u	D/d	M/d	E/e	O/o	P/p	R/r	F/w	T/t	M/h
V/v	U/z	I/f	X/x	W/w	Z/z	Y/y	M/k	R/h	P/p
H/k	F/i	N/o	I/i	Z/z	R/r	Q/q	F/b	N/d	M/k
P/o	I/n	L/d	G/g	D/d	B/b	E/e	B/u	A/l	K/a
N/p	A/q	G/z	N/n	S/t	T/r	V/v	W/s	P/f	R/w
S/l	B/s	F/t	A/a	D/s	S/w	U/u	M/x	S/g	N/g
S/t	V/y	B/f	M/m	L/b	G/h	C/c	A/e	F/l	I/u
A/b	H/a	D/d	X/x	O/a	Y/e	V/v	N/n	G/h	S/b

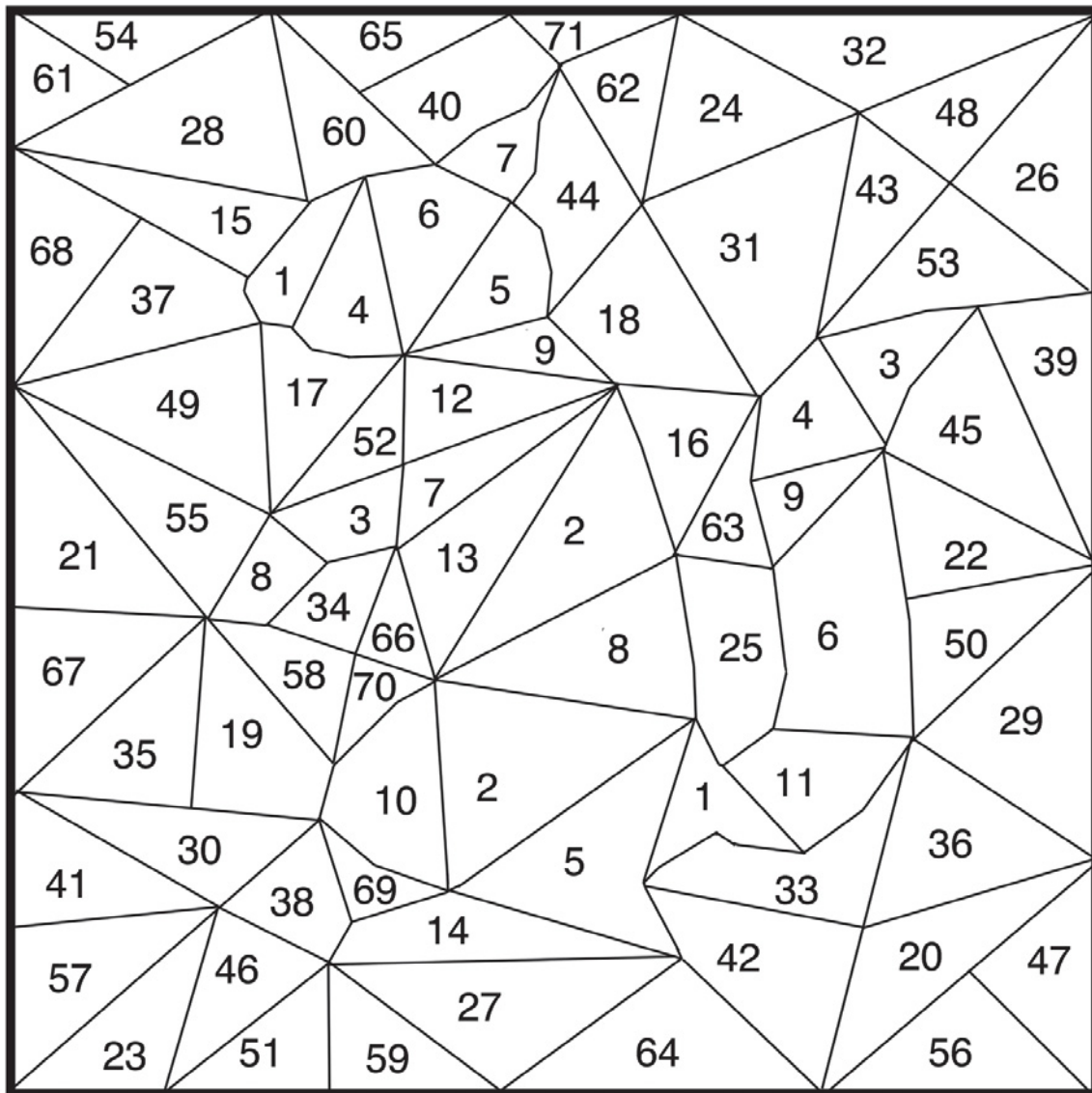
Wörter-Malspiel 1

In jeder Reihe sind ein oder mehrere sinnvolle Wörter versteckt. Wenn du diese Kästchen mit einem Buntstift ausmalst, entsteht das Zauberbild.

G	F	K	H	A	U	S	X	W	H
F	V	K	A	T	Z	E	N	R	S
T	S	C	H	L	A	N	G	E	B
E	R	D	E	G	Y	R	E	I	S
M	O	N	D	S	F	A	U	T	O
E	R	D	B	E	E	R	E	I	S
Z	U	F	D	W	O	V	J	D	A
E	I	T	H	A	N	R	W	S	O
E	R	W	V	D	U	Y	X	A	M
K	A	R	T	O	F	F	E	L	N
C	H	R	I	S	T	B	A	U	M

Das Kleiner-15-Ausmalbild

Male nur die Felder mit einem Buntstift aus, in denen du eine Zahl entdeckst, die kleiner ist als 15, also z. B.: 7, 14, 9, ...!



Rechenbild 1 – Charlys Brief

Charly Frosch hat seiner Freundin Charlotte einen Rätselbrief geschickt. Was darauf zu sehen ist, erkennst du so: Rechne alle Aufgaben. Male dann die Felder mit den Ergebniszahlen aus!

$35 : 5 =$

$30 - 17 =$

$60 - 29 =$

$70 - 18 =$

$64 : 8 =$

$90 : 3 =$

$90 - 39 =$

$50 - 33 =$

$90 : 9 =$

$3 \cdot 11 =$

$70 - 47 =$

$60 - 2 =$

$60 - 19 =$

$9 \cdot 2 =$

$6 \cdot 4 =$

$50 - 16 =$

$7 \cdot 6 =$

$80 - 21 =$

$100 : 4 =$

$5 \cdot 7 =$

$70 - 27 =$

$21 : 7 =$

$99 : 9 =$

$90 - 71 =$

$50 - 24 =$

$6 \cdot 6 =$

$80 - 36 =$

$70 - 2 =$

$3 \cdot 9 =$

$100 : 5 =$

$6 \cdot 8 =$

$50 - 12 =$

$60 : 5 =$

$40 - 19 =$

$7 \cdot 4 =$

$13 \cdot 3 =$

$100 - 51 =$

$11 \cdot 2 =$

$16 : 8 =$

$100 : 2 =$

$4 \cdot 4 =$

$80 : 2 =$

$40 - 11 =$

$30 : 2 =$

$8 \cdot 4 =$

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71	72