

Modenschau



Dieses Spiel macht Grundschulkindern immer wieder viel Spaß. Ein Kind stellt sich vor die Klasse, verneigt sich und geht aus dem Schulzimmer. Draußen nimmt es eine kleine Veränderung an seinem Äußeren vor. Es öffnet vielleicht einen Schnürsenkel oder (besonders lustig) zieht seine Schuhe verkehrt herum an, es bindet sich ein Tüchlein um den Hals oder öffnet einen Knopf an seinem Hemd usw. Nun kommt das Kind wieder zurück ins Klassenzimmer. Wer kann zuerst eine Veränderung feststellen? Der Sieger darf natürlich als Nächster vor die Türe.

Wer's weiß, gewinnt!



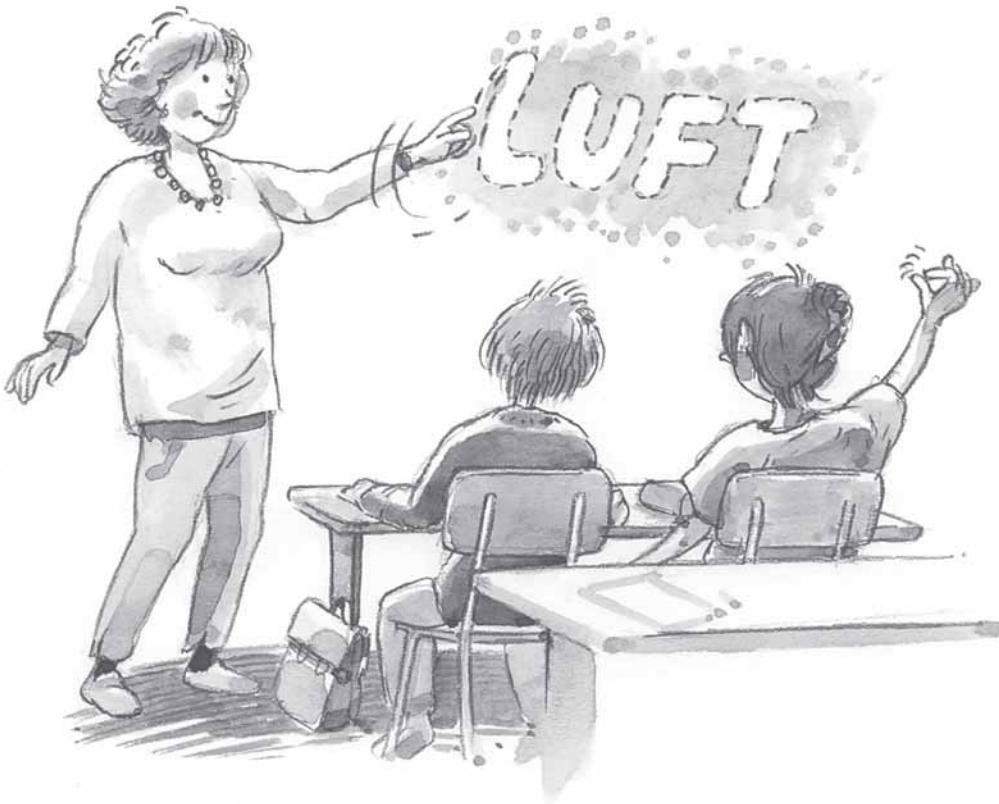
Für dieses Spiel braucht man eine Folie von einer Illustration wie z. B. der oben abgebildeten.

Der Tageslichtprojektor wird eingeschaltet. Die Schüler betrachten das Bild ca. 1 Minute lang und versuchen, sich möglichst viele Details einzuprägen. Nachdem der Tageslichtprojektor ausgeschaltet wurde, stellt der Lehrer verschiedene Fragen zum Bild, die die Schüler auf dem Block beantworten.

Malerei im Dunkeln



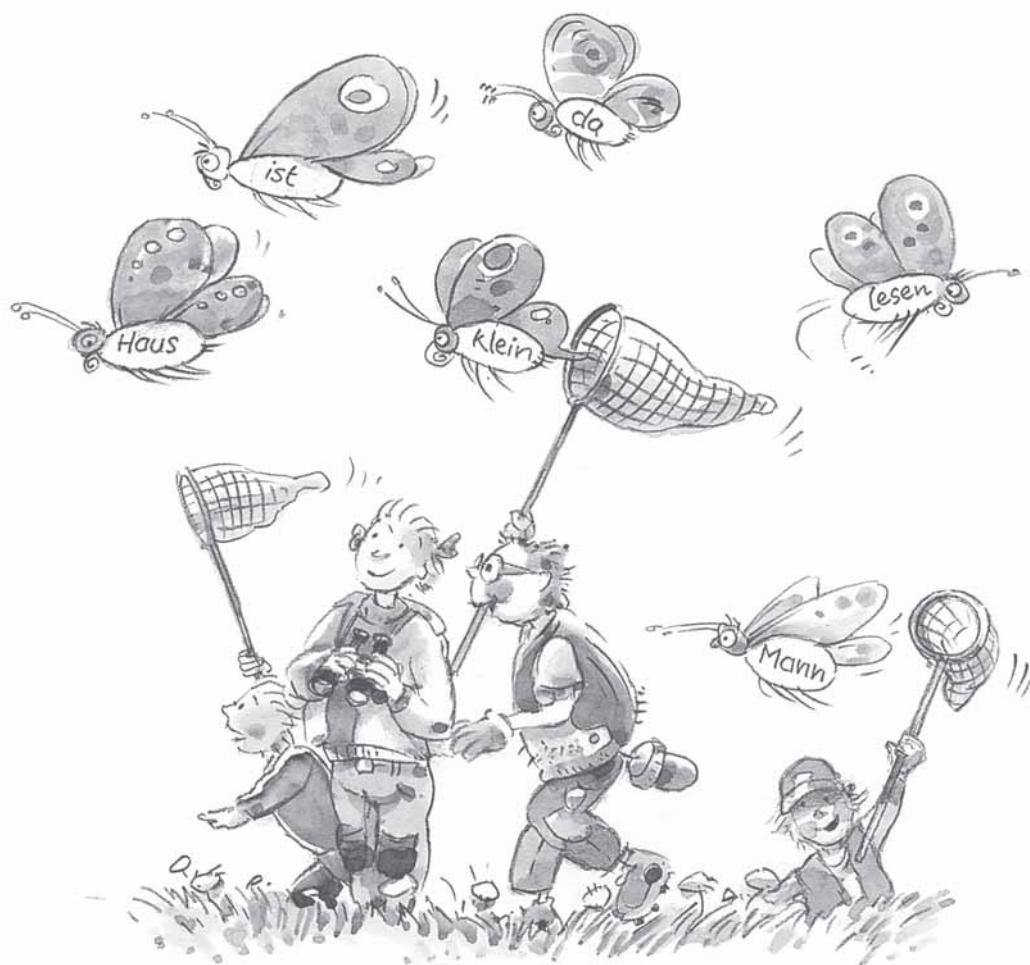
Das Klassenzimmer wird so gut es geht verdunkelt. Ein Spieler bekommt eine Taschenlampe. Damit „malt“ er auf einer geeigneten Wand des Zimmers oder auch an der Decke ganz einfache Bilder, z. B. ein Haus, einen Apfel, einen Schuh, einzelne Buchstaben oder Zahlen. Die Mitschüler müssen aufmerksam die wandelnden Lichtspuren verfolgen: Sie sollen erraten, was da gerade dargestellt wird.



Die Lehrerin schreibt mit dem Finger Wörter in die Luft, die Schüler schauen aufmerksam zu. Die Buchstaben werden einzeln, langsam und natürlich spiegelbildlich geschrieben. Anfangs sollten die Wörter nur drei oder vier Buchstaben haben, später werden die Anzahl der Buchstaben und auch das Tempo gesteigert. Besonders gute Luftwörter-Leser dürfen dann auch selbst einmal vor die Klasse kommen und Luftwörter schreiben.

Tipp: Auch kurze Arbeitsaufträge wie z. B. „Hole das Lesebuch herauf!“ können auf diese Weise gegeben werden. So kann man sofort kontrollieren, wer mitgelesen hat und wer nicht.

Jagd auf den Nachbarn



Jeder Schüler hat den gleichen Text (z.B. einen Nachschriftentext) vor sich liegen. Nachdem dieser mehrmals gelesen und inhaltlich geklärt wurde, kann die Jagd auf den Wort-Nachbarn beginnen.

Der Spielleiter liest ein beliebiges Wort aus dem Text vor. Alle Schüler suchen nun so schnell wie möglich das genannte Wort. Wer zuerst den rechten (linken) Wort-Nachbarn laut rufen kann, darf sich oder seiner Gruppe einen Punkt notieren.

Sofort geht das Spiel weiter. Nach etwa 30 auf diese Weise gejagten Wörtern wird der beste Wörterjäger festgestellt und dadurch belohnt, dass er nun die Rolle des Spielleiters übernehmen darf.

Doppelgänger gesucht



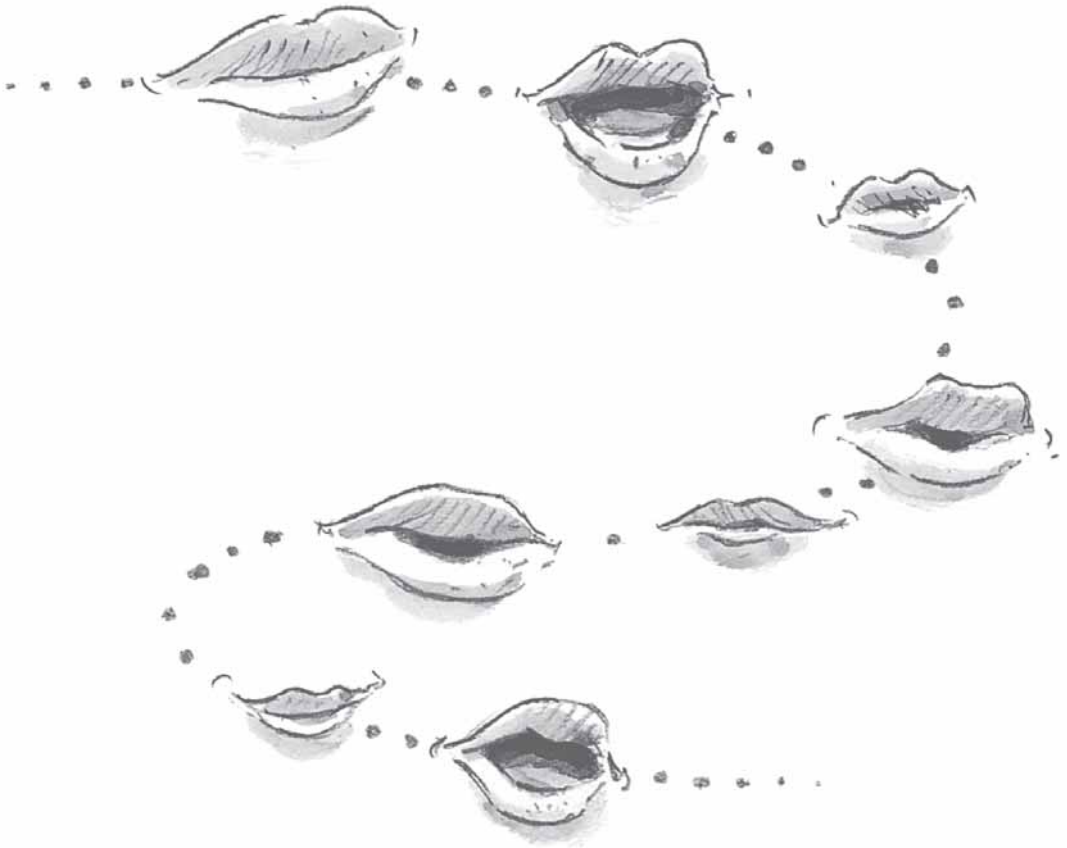
Die Schüler erhalten ein Arbeitsblatt mit vielen, wahllos zusammen gestellten Wörtern. Sie sollen in einer vorgegebenen Zeit (ca. 5 Minuten) alle doppelt vorkommenden Wörter herausuchen und durchstreichen.

● Variationen:

→ Die Wörter in verschiedenen Schriftarten vorgeben.

→ Zu jedem Wort das passende Bild vorgeben. Ein Wort fehlt. Das soll von den Schülern ergänzt werden.

Lippenlesen



Ein Schüler steht vor der Klasse. Er darf nun ganz deutlich, jedoch unhörbar einen kurzen Satz sprechen. Die Mitschüler passen sehr genau auf und versuchen, die Botschaft von den Lippen abzulesen. Wer den Satz fehlerlos – diesmal natürlich laut – nachsprechen kann, wird der nächste „Lippen-Sprecher“.

Tipp: Es ist einfacher, kleine Sätze zu verstehen, als einzelne Wörter! Ist jedoch die Anzahl der möglichen Wörter eingegrenzt, z. B. alle Wörter aus dem Nachschriftentext, so können auch diese relativ leicht abgelesen werden.

● Oder wir spielen „Stille Post“: Ein Spieler geht aus dem Zimmer, während alle anderen ein ziemlich langes Geheimwort aussuchen, z. B. „Pfingstferien“. Wenn der Rater wieder zurückgekommen ist, sprechen ihm alle Kinder das Wort vor, jedoch ohne dabei einen Laut von sich zu geben. Der Rater schaut also genau auf die Lippenbewegungen der Mitspieler und soll dann das Lösungswort nennen.



Ein Schüler denkt an eine Geschichte, von der er annimmt, dass sie den Mitspielern bekannt ist. Vielleicht wählt er die Geschichte vom Dornröschen, erzählt von Robinson, von Ikarus oder von der Arche Noah. Er „erzählt“ die Handlung mit Hand und Fuß, ohne aber dabei ein Wort zu sprechen. Die Mitschüler müssen sehr genau aufpassen, um zu erraten, um welche Geschichte es sich hierbei handelt. Wer sie errät, darf die nächste Geschichte „erzählen“.

Versteckt



Für dieses Spiel braucht man drei gleiche undurchsichtige Becher und einen kleinen Gegenstand, der problemlos unter einen Becher passt, z. B. einen Radiergummi.

Vor den Augen der Schüler stülpt der Spielleiter einen Becher über den Radiergummi und verschiebt ihn ziemlich schnell mit den anderen beiden umgestülpten Bechern. Nach einigem Hin- und Herschieben müssen sich die Schüler entscheiden, unter welchem Becher der Radiergummi liegt. Hat jeder Schüler seinen Tipp abgegeben, werden die Becher nacheinander hochgehoben. Wer richtig getippt hat, erhält einen Punkt. Schon geht die zweite Runde los.

Statt mit Bechern kann man auch mit den Schubladen von drei Streichholzschachteln und einem Knopf spielen.

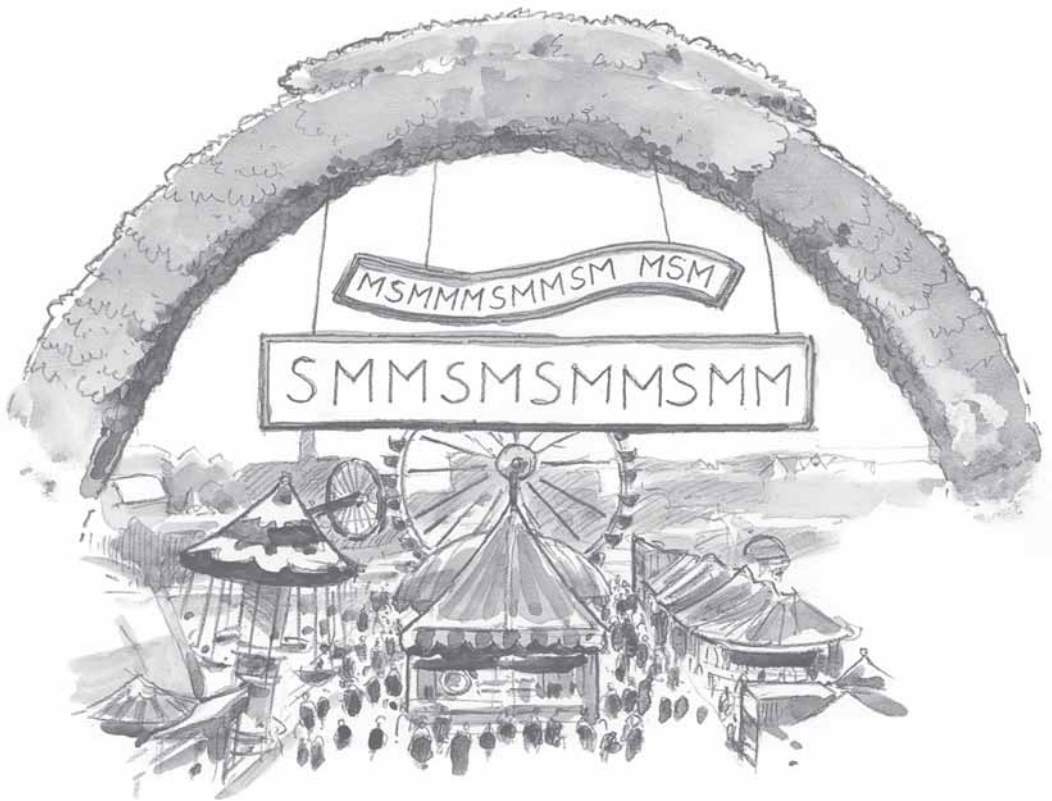
Der Nachschriften-Geheimtext



Die Schüler übersetzen einen Nachschriftentext in Geheimsprache. Dazu schreiben sie für einen Mitlaut ein M, für einen Selbstlaut ein S und für einen Umlaut ein U.

Alles fertig? Dann kann's losgehen: „Auf dem Oktoberfest ...“ heißt dann in Geheimsprache „SSM MSM SMMSMSMMSMM ...“

Das MSU-Spiel



Das MSU-Spiel ist die spannende Fortsetzung des vorangegangenen Spiels. Ein Schüler sucht ein beliebiges Wort aus dem Nachschriften-Text und schreibt die „MSU-Übersetzung“ an die Tafel. Beispiel: Der Schüler wählt das Wort „Oktoberfest“ aus und schreibt „SMMSMSMMSMM“ an die Tafel. Wer das richtige Wort, in unserem Fall also „Oktoberfest“, zuerst nennt, darf das nächste Wort verschlüsseln.

● Oder wir spielen so: Die Lehrerin gibt eine bestimmte „MSU“-Kombination vor und die Schüler haben 5 Minuten Zeit, so viele passende Wörter wie möglich auf ihren Blöcken zu notieren, die diesem Buchstabenmuster entsprechen. Beispiel: Vorgegeben ist „MSMM“. Mögliche Lösungswörter wären „Bank“, „Senf“, „Kurt“, „Wald“, „Fass“, „Turm“ usw.

Wisch und weg!



Die Lehrerin zeichnet eine beliebige Figur an der Tafel, z. B. ein Schwein. Natürlich verrät sie das nicht. So malt sie zunächst eine Linie, wischt diese aber sofort wieder weg. Dann kommt die nächste Linie – und auch die ist schon wieder weg! Auf diese Weise entsteht allmählich ein Bild, das aber nur die Schüler erkennen können, die sich wirklich auf das Zeichnen der Lehrerin konzentriert haben.

Der Schüler, der zuerst sagen kann, was die Lehrerin an die Tafel „malt“, erhält für seine Gruppe einen Pluspunkt. Nach etwa zehn Spielen steht fest, welche Gruppe Wisch-und-weg-Sieger ist.

Ordnung in der Knopfschachtel



Jeder Schüler soll von zu Hause 20 verschiedene Knöpfe mitbringen. Die Knöpfe werden entweder in einem Schächtelchen oder einem Briefumschlag aufgehoben.

Spiele mit den Knöpfen:

- Jedes Kind sortiert seine Knöpfe vom kleinsten bis zum größten oder umgekehrt vom größten bis zum kleinsten Knopf. Wer schafft das sogar mit geschlossenen Augen? Dazu wird die Anzahl der Knöpfe pro Kind erst auf fünf, dann auf zehn reduziert. Die Schüler packen die Knöpfe wieder ein, die Mini-Knopfschachteln werden nun so verteilt, dass jeder Schüler fremde Knöpfe zum Spielen bekommt.
- Wir legen Muster: Ein großer Knopf, ein kleiner Knopf, ein großer Knopf.
- Wir sortieren die Knöpfe in zwei Gruppen: Knöpfe mit vier Löchern, Knöpfe mit zwei Löchern.
- Partnerspiel: Wir mischen die Knöpfe aus zwei Schachteln und nun sucht jedes Kind seine Knöpfe heraus.
- Partnerspiel: Beide Schüler legen gemeinsam ein Bild mit ihren Knöpfen, z. B. ein Herz, einen Schmetterling, ein Haus, ...
- Partnerspiel: Wir sortieren unsere gemeinsamen Knöpfe nach Farben, nach Größe, nach Anzahl der Löcher ...