

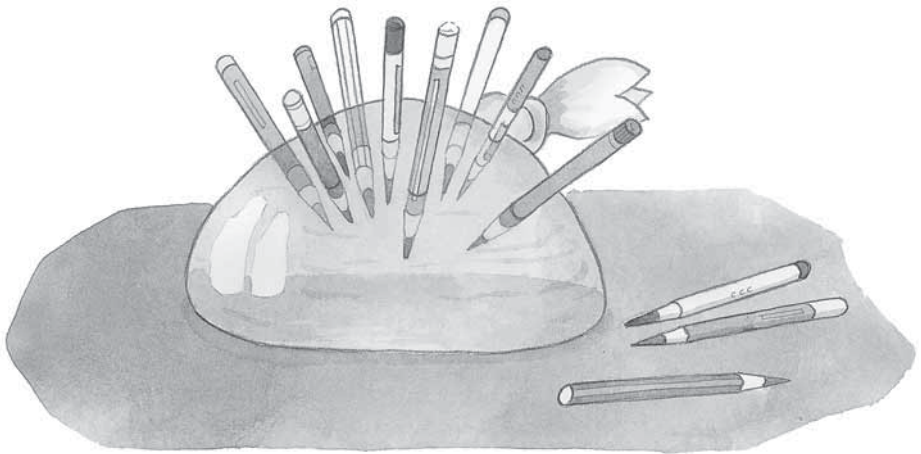
Gummibären würfeln



Dieses Spiel ist für eine kleine Schülergruppe der ersten Klasse gedacht. Die Kinder sollten alle bis sechs zählen können. Zuerst werden lauter Gummibärchen oder andere Gegenstände (z. B. Muggelsteine) auf einem Tisch aufgereiht. Erste Reihe: ein Gummibärchen. Zweite Reihe: zwei. Dritte Reihe: drei ... Nach der sechsten Reihe wird das Prinzip umgekehrt. Siebte Reihe: sechs Gummibärchen. Achte: fünf ... Alles fertig? Dann geht's jetzt los! Wer eine Eins wirft, löst eine Einserreihe auf. Wer eine Zwei wirft steckt sich die Bären einer Zweierreihe in die Hosentasche oder gleich in den Mund usw.

Achtung: Wer eine Zahl wirft, zu der es keine passende Bärenreihe mehr gibt, hat leider Pech gehabt und wartet, bis er wieder an der Reihe ist.

Die Igeltüte



Eine kleine, durchsichtige Plastiktüte wird mit Wasser gefüllt und fest verknotet. Jedes Kind, das sich traut, bohrt jetzt einen seiner Buntstifte in die Tüte, sodass ein Teil des Stiftes im Wasser steckt und der andere Teil aus der Tüte herauschaut. Wenn das viele Kinder machen, sieht das nicht nur lustig aus, es ist auch verblüffend, dass kein Wasser ausläuft. Warum? Die Stifte wirken wie Stöpsel, die die Löcher verschließen. Das Material der Tüte schließt die Löcher rundherum wasserdicht ab.

Vertrauen ist gut

Einem Schüler zu passender Gelegenheit „Ich vertraue dir!“ zu sagen, kann kleine Wunder bewirken. Denn die Kinder fühlen sich nicht nur in ihrem Selbstwert bestärkt, sondern auch motiviert Dinge anzugehen.

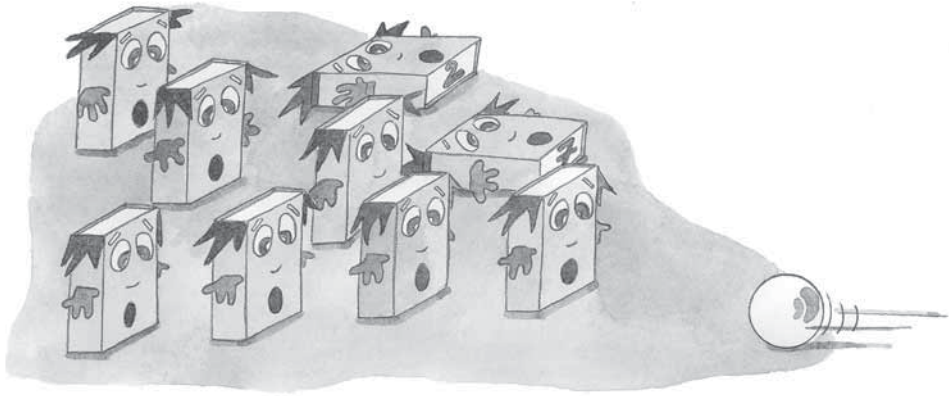
Die Erlebnisstraße für kleine Barfüße



Zwischen zwei markanten Stellen im Pausenhof, zum Beispiel Mauern oder Bäumen, wird eine Erlebnisstraße für die Füße aufgebaut. Die Straße sollte etwa 10 bis 20 Meter lang sein. Das erste Kind stellt sich barfuß und mit verbundenen Augen an den Start. Einige Mitschüler legen nun etwa 10 verschiedene Gegenstände auf die Straße. Diese Gegenstände gilt es nun mit den Füßen aufzuspüren und dann vorsichtig zu ertasten, um was es sich dabei handelt. Geeignet wäre zum Beispiel ein Handbesen, eine Kartoffel, ein großer Schlüssel, ein Telefonbuch, ein hölzerner Kochlöffel usw. Ist das erste Kind beim dritten Gegenstand angekommen, darf schon der Nächste starten. Wer am Ende der Straße angelangt ist, nennt der Lehrerin schnell alle Dinge, die ertastet wurden und an die er oder sie sich jetzt noch erinnern kann.

Achtung: Gegenstände immer wieder austauschen!

Schachtelkegeln



Dieses spannende Spiel eignet sich am besten für Kindergruppen der 2. Klasse, weil man da wunderbar das Addieren im Zahlenraum bis 50 trainiert.

Zum Spielen braucht man etwas Platz, idealerweise einen langen Schulhausflur, neun leere Streichholzschachteln und einen kleinen, harten Ball oder eine große Murmel.

Vor dem Spiel wird jeweils eine Seite der Streichholzschubfächer mit den Zahlen von 1 bis 9 beschriftet. Wer will, kann die Schachteln zusätzlich mit buntem Papier bekleben. Dann werden die „Schachtelkegel“ hochkant, eng nebeneinander auf einer Seite des Raums aufgestellt. Ein Kind beginnt und rollt den Ball von der Startlinie aus in Richtung der „Kegel“. Die Summe der Zahlen auf den umgefallenen Streichholzschachteln wird ermittelt und dem Kind gutgeschrieben. Die „Kegel“ werden wieder aufgestellt. Dann kommt der nächste Mitspieler an die Reihe. Nach drei Kegelrunden werden die Endsummen ermittelt. Das Kind mit dem höchsten Ergebnis hat gewonnen.

Neben Geschicklichkeit ist hier auch das Glück im Spiel. Ein schlechter Kegler kann, wenn er die richtigen Kegel trifft, durchaus Sieger des „Schachtelkegeln“ werden.



Eine seltsame Krankheit hat die Schüler befallen: Schüttelfrost!

Alle Kinder stehen auf, schütteln ihre Hände, dann die Arme, die Beine, die Schultern, den Kopf und was sich sonst noch so alles schütteln lässt. Weil das nicht nur wohltuend entspannt, sondern auch noch total lustig aussieht, herrscht auch gleich gute Laune im Klassenzimmer.

Man kann auch einen Schüler, der besonderer Aufmerksamkeit bedarf, seinen Schüttelfrost demonstrieren lassen. Die Mitschüler schütteln sich dann entsprechend der Bewegungen des Vorbildes.

Kleines Papierblumenwunder



Aus einem Stück Papier wird eine Blüte ausgeschnitten, die ungefähr so groß ist wie ein Handteller. Jetzt faltet man alle Blütenblätter fest nach innen und legt die Papierblüte in eine Schale mit Wasser. Nach kurzer Zeit beginnt die Blüte ihre Blätter zu öffnen und alle Kinder staunen über das Aufblühen der Papierpflanze.

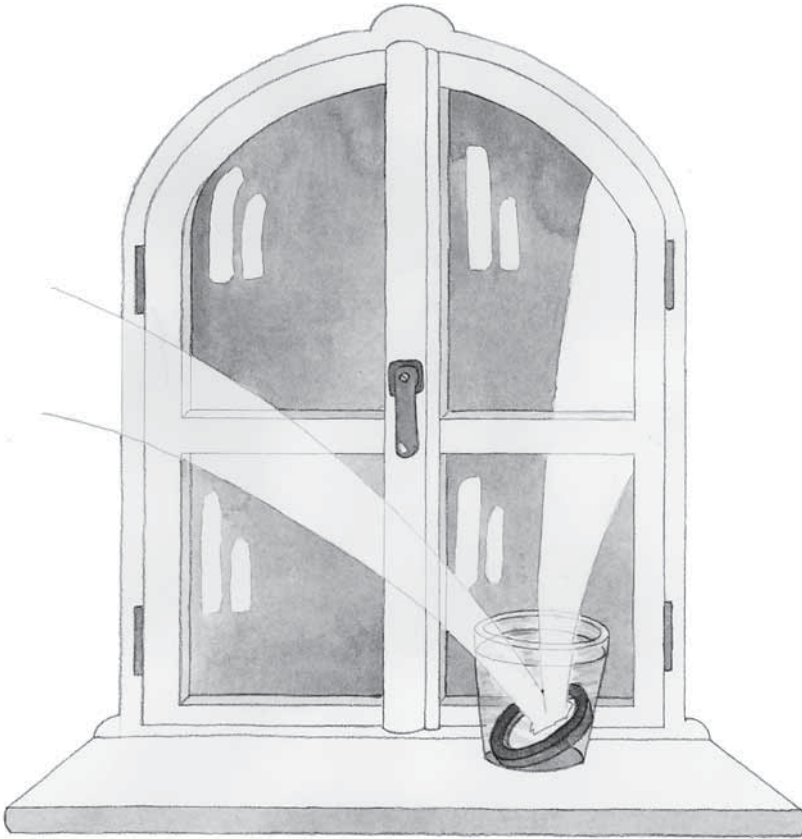
Tipp: Ein schönes, ruhiges Experiment, mit dem man überdrehte Kinder schnell zur Ruhe bringt.

Das Lob

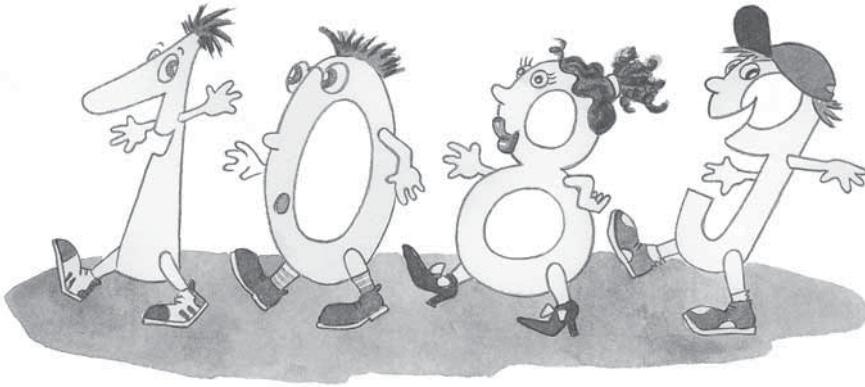
Vergessen Sie nicht die Zauberkraft eines Lobes!

Ein Lob, das ehrlich gemeint ist, spontan oder gezielt von einer geschätzten Person, wie der Lehrerin gegeben wird, ist ein sehr gutes Mittel zur Motivation. Ein Lob ist wie ein Kompliment, es macht glücklich, bestärkt und wirkt positiv auf das Selbstwertgefühl. Loben kann man eigentlich gar nicht oft genug. Trotzdem sollte man sich davor hüten, nicht zu inflationär damit umzugehen. Das Lob muss der Tat oder der Situation angemessen sein und immer individuell gegeben werden.

Lernen unterm Regenbogen



Ein kleiner Handspiegel wird in ein Glas mit Wasser gelegt. Nun stellt man das Glas so aufs Fensterbrett, dass das Sonnenlicht auf den Spiegel scheint. Manchmal muss man das Glas noch ein bisschen verrücken, bis an einer Wand im Klassenzimmer der Regenbogen zu sehen ist.



Mit Zahlen kann man zaubern. Besonders leicht geht das bei diesem Spiel. Egal mit welchen Zahlen man es durchführt, das Ergebnis bleibt stets 1 089.

Die Schüler werden aufgefordert, eine beliebige dreistellige Zahl aufzuschreiben. Einzige Bedingung: Sie muss aus drei verschiedenen Zahlen ohne die Zahl 0 bestehen.

Nun sollen sie die Zahl von hinten nach vorne aufschreiben und dann die kleinere von der größeren abziehen.

Beispiel: Catrin hat zuerst die Zahl 568 notiert. Umgedreht heißt die Zahl 865.

Die zweite Zahl ist größer als die erste, darum rechnet Catrin jetzt:

$$865 - 568 = 297$$

Dieses Ergebnis soll nun rückwärts addiert werden, also: $297 + 792 = 1\,089$

Erstaunlich: Egal welche Zahlen die Schüler genommen haben, das Ergebnis ist das gleiche.

Anmerkung:

Wie bei vielen anderen Regeln gibt es auch bei dieser Regel eine Ausnahme: Ist nämlich der Unterschied der Zahlen im ersten Schritt gleich 99, so funktioniert der Zahlenzauber nicht!



Diese knusprige Überraschung ist wirklich sehr schnell hergestellt und dabei ein toller Anblick.

Auf einen großen Butterkeks schreibt man mit Zuckerschrift den Namen des Kindes und den Anlass der Überraschung, z. B.: „Super-Sportler“, „Mathe-Genie“ ... Zusätzlich kann man den Keks noch verzieren und schließlich auf einem kleinen Pappteller servieren.



Jeder Schüler braucht zwei gleich lange (besser: zwei gleich kurze) Stifte und einen dicken Gummiring. Die beiden Stifte werden nebeneinandergestellt und mit dem dicken Gummiring verbunden. Dann hält man einen Stift in der linken Hand, nimmt den anderen in die rechte und dreht ihn auf, solange es der Gummiring zulässt. Und jetzt wird es spannend! Jedes Kind hält sein Gebilde ein paar Zentimeter über dem Boden und lässt es plötzlich los: Eine tolle Sache! Die Gummimonster hopsen über den Boden, und zwar so lange, bis sich die Gummiringe wieder zurückgedreht haben.