Inhaltsverzeichnis

Vorwort 4
Einführung 5
1 Farben sammeln 7
2 Geräuscheweg 9
3 Gehen auf der Linie 11
4 Schlangenlauf 13
5 Hüpfballett 15
6 Kraftmeier 17
7 Käferrallye 19
8 Postbote 21
9 Fußpfad 23
10 Feuerwehr 25
11 Formen hüpfen 27
12 Rechts oder links 29
13 Spiegelbild 31
14 Labyrinth 33
15 Wochentagehüpfen 35
16 Murmelklicker 37
17 Elfmeterschnipsen 39
18 Kreidedart 41
19 Dosen treffen 43
20 Schneckenhaus 45
21 Springen nach Ziffern 47
22 Zehnerfeld 49
23 Ziffern hüpfen 51
24 Tic-Tac-Toe 53
25 Wer weiß was? 55
26 Rechenweg 57
27 Matheschnipser 59
Spielerplan – Punktekarten 61
Weiterführende Ideen und Anregungen 63

VORSCHAU

netzwerk lernen

© Persen Verlag

zur Vollversion

1 Farben sammeln

Spielidee

Mit Kreide werden einige Farbquadrate draußen an einem ruhigen Ort als „Farbspeicher“ aufgezeichnet. Nun gehen die Schüler in der näheren Umgebung (Aufsichtspflicht beachten) auf die Suche nach Naturmaterialien, die farblich in den entsprechenden „Farbspeicher“ passen. Die Schüler wählen einige Farben aus, welche zur entsprechenden Jahreszeit draußen zu finden sind, z. B. Gelb, Braun, Grün, Rot. Dann machen sie sich in kleinen Gruppen oder alleine auf die Suche nach Naturmaterialien in den entsprechenden Farben. Sie wissen, dass sie nicht unnötig Pflanzen abrupfen oder zerstören, sondern lediglich Fundstücke mitbringen dürfen.

Dieses Kooperationsspiel lässt sich sehr gut z. B. mit Kunstprojekten der „Land-Art“ verbinden.

VORSCHAU

netzwerk lernen
© Persen Verlag
zur Vollversion

3 Gehen auf der Linie

Material

- Straßenkreide
- evtl. Sandsäckchen/Löffel mit Bällchen zum Balancieren

Variationen

basic:

- Der Spieler wird von einer Begleitperson an der Hand unterstützt, um das Gleichgewicht zu behalten.
- Die Schrittlänge darf individuell bestimmt werden, wichtig ist nur, die Linie zu treffen.

advanced:

- Die Spieler setzen die Füße direkt voreinander und gehen sehr langsam durch den Parcours.
- Am Start bekommt der Spieler ein Sandsäckchen auf Kopf, Schultern, ausgestreckte Hände, welches nicht herunterfallen darf.
- Am Start erhält der Spieler einen Löffel mit einem Tischtennisball, der nicht herunterfallen darf.
- Die Spieler gehen rückwärts durch den Parcours.
- Das Spiel „Schlangenlauf“ wird als nächste Spielstufe angeboten.

Wie wird gewertet?

- Wer die Lauflinie seitlich übertritt, muss zurück an den Start gehen.

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

6 Kraftmeier

Spielidee

Mindestens 5 Mitspieler positionieren sich um einen größeren Kreidekreis herum und versuchen, sich gegenseitig nur durch die Kraft der Arme in den Kreis zu ziehen. Wer ist der Stärkste bei diesem spielerischen Kräftemessen? Bei diesem Wettkampfspiel stehen die Schüler anfangs eher dicht beieinander. Im Laufe des Spiels wird es immer schwieriger, zum Nebenspieler zu gelangen. Darum kann man später im Spielverlauf einen kleineren Kreis einziehen, wenn bereits mehrere Mitspieler ausgeschieden sind.

Ziel ist es, auf ein Startsignal hin nur mit der Kraft der Arme beim Ziehen und Schieben einen der Mitspieler so aus dem Gleichgewicht zu bringen, dass er die Kreislinie überschreiten muss. Dieser Spieler ist damit ausgeschieden. Wer kann am längsten seinen Platz außerhalb der Kreislinie behaupten und ist somit der größte Kraftmeier?

VORSCHAU

netzwerk lernen
© Persen Verlag
zur Vollversion

8 Postbote

Material

- Straßenkreide
- 2 Ziffernwürfel
- evtl. Spielzeugauto

Variationen

basic:

- Der Spieler entscheidet selbst, wohin er das Päckchen liefern möchte (ohne Würfel).
- Die Häuser werden mit einem Farbcode gekennzeichnet statt mit Hausnummern (ohne Ziffern).

advanced:

- Der Spieler darf kein Haus doppelt beliefern.
- Der Spieler muss sich vor dem Hund in Acht nehmen und schnell weglaufen, wenn er das Bellen hört (Mitspieler kann über eine elektronische Kommunikationshilfe das Bellen abspielen)

Wie wird gewertet?

- Keine Wertung, da es sich um ein Kooperationsspiel handelt.

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

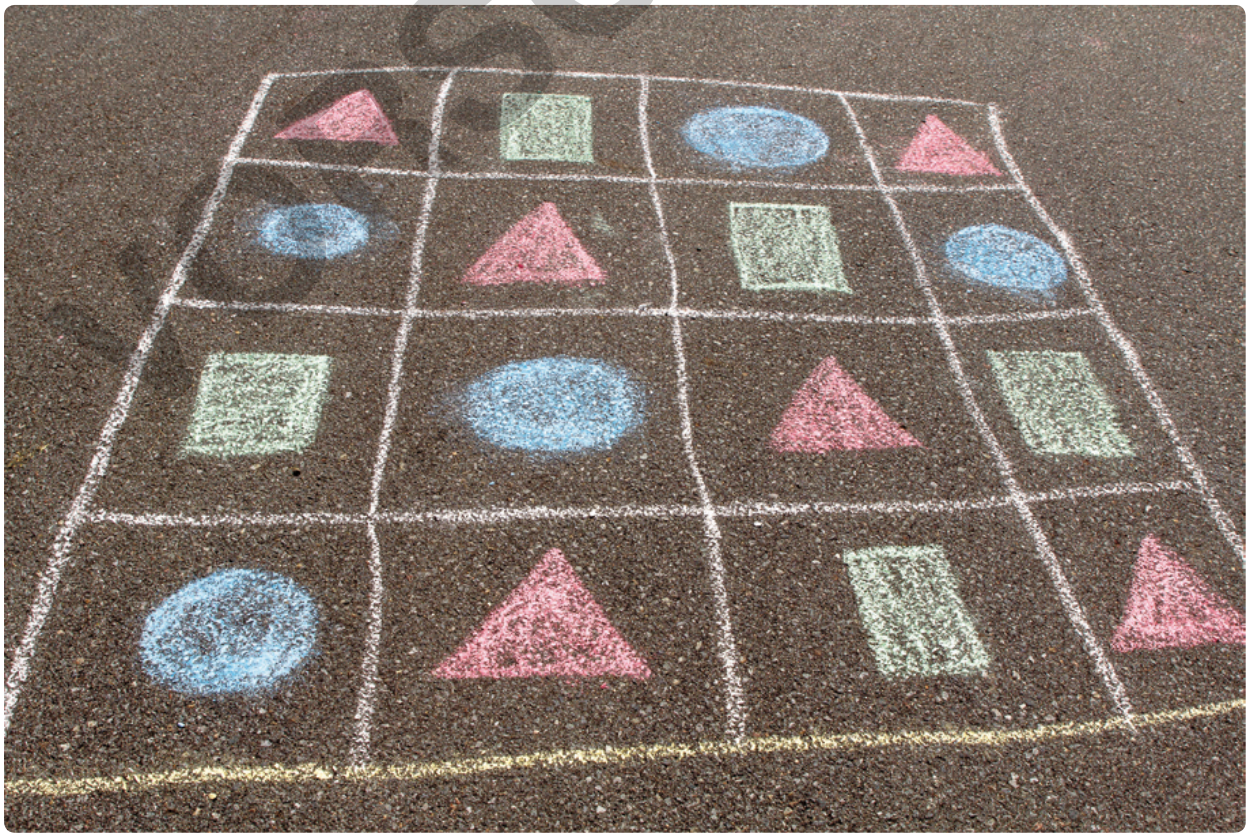
11 Formen hüpfen

Spielidee

Bei diesem Hüpfspiel werden 4 (oder mehr) Spielfelder mit geometrischen Grundformen in abwechselnder Reihenfolge aufgemalt: Dreieck-Viereck-Kreis. Ein Spieler würfelt, mit welcher Form er durch das Feld geht. Er muss immer auf die nächste passende Form (z. B. Dreieck oder Kreis oder Viereck) springen. Jeder Spieler steht zu Beginn auf dem Startpunkt unten links und würfelt mit einem Formenwürfel seine Form aus.

Nun hüpft der Spieler jeweils in diese Form und versucht dabei, mit möglichst wenigen Sprüngen ins Ziel zu gelangen. Wer traut sich, eine ganze Reihe zu überspringen? Die Anzahl der Sprünge wird notiert. Wenn der Spieler nicht genau mit dem Fuß in der Form landet, so muss er im nächsten Durchgang wieder von vorne beginnen. Wer braucht insgesamt die wenigsten Sprünge, um zum Zielpunkt oben rechts zu gelangen?

SCHAU



netzwerk lernen
© Persen Verlag
zur Vollversion

13 Spiegelbild

Material

- Straßenkreide

Variationen

basic:

- Es werden nur 4 Farbpunkte für rechts, links, vorne, hinten aufgezeichnet.

advanced:

- Ein Spieler darf zusätzlich auch Arm- und Handbewegungen vormachen, die gespiegelt werden müssen.

Wie wird gewertet?

- Bei drei Mal richtig gespiegelt darf man die Rolle tauschen.

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

16 Murmelklicker

Spielidee

Hier kommt es darauf an, mit 1 größeren Schussmurmel viele kleinere Murmeln geschickt aus einem Kreis zu klickern. Die herausgeschossenen Murmeln darf man behalten. Man zeichnet einen größeren Kreis von ca. zwei Schrittlängen sowie einen kleineren Innenkreis auf. Im Innenkreis liegen 9 Murmeln. Alle Spieler sitzen um den Außenkreis herum. Sie versuchen, mit der farblich unterscheidbaren Schussmurmel einige kleinere Murmeln aus dem Kreis über den gesamten Außenkreis hinauszuklickern. Beim Klickern muss der ganze Spieler hinter der Außenlinie bleiben und darf sich nicht zu weit in den Kreis hineinlehnen. Wer trifft, kommt noch einmal dran. Wenn man nicht trifft bzw. wenn die Murmeln im Außenkreis liegen bleiben, kommt der nächste Spieler dran.

VORSCHAU

netzwerk lernen
© Persen Verlag
zur Vollversion

19 Dosen treffen

Material

- Straßenkreide
- 1 leere Konservendose, 1 kleinerer Stein
- 1 Tennisball bzw. größerer Softball

Variationen

basic:

- Abstand der Wurflinie zum Spielfeld wird verringert.
- Notation in Form von Mengenpunkten statt Ziffern ergänzen, z. B. 1 × Punkt, 2 × Punkt usw.
- Einen größeren Softball verwenden.

advanced:

- Abstand der Wurflinie zum Spielfeld vergrößern.
- An Stelle der Ziffernwerte eine Rechenaufgabe stellen, welche den Zählwert ergibt.

Wie wird gewertet?

- Solange ein Spieler die Dose trifft und dabei Punkte erzielt, ist er an der Reihe. Trifft er nicht oder rollt der Stein woanders hin, kommt der nächste dran. Wer die meisten Punkte nach einer Runde mit fünf Durchgängen erlangt, hat gewonnen.

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

22 Zehnerfeld

Spielidee

Bei diesem Wurfspiel wird ein Zehnerfeld mit den Ziffern und Mengenbildern von 1 bis 10 beschriftet. Der Spieler soll zu jeder Ziffer die passende Menge an Wurfsteinen auf das entsprechende Feld werfen. Dieses muss dabei genau getroffen werden, die Steine dürfen nicht auf oder neben der Linie liegen. Damit nicht allzu viele Wurfsteine benötigt werden, sammelt jeder Spieler die geworfenen Steine wieder ein, um dann die nächste Zahl zu werfen.

VORSCHAU

netzwerk lernen

© Persen Verlag

zur Vollversion

24 Tic-Tac-Toe

Material

- Straßenkreide
- je 5 Spielsteine in gut unterscheidbarem Design
- evtl. Fragekarten

Variationen

basic:

- Man spielt mit einfachen Farb- oder Formsteinen.
- Man spielt nur waagrecht und senkrecht.

advanced:

- Man spielt auf Geschwindigkeit.
- Man muss mit Spielsteinen auf die Felder schnipsen, statt nur abzulegen.
- Man muss nach jedem Steinablegen eine Zwischenfrage beantworten. Hier wird ein Spielmoderator benötigt, der die Fragen vorliest und bewertet.

Wie wird gewertet?

- Es gewinnt der Spieler, der zuerst eine waagrechte, senkrechte oder diagonale Dreierreihe gebildet hat. Es geht unentschieden aus, wenn keiner dies schafft oder wenn kein Zug mehr sinnvoll ist.

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion