Inhalt

		Seite
	Vorwort	**4**
1	**Rätselhafte Labyrinthe**	**5 - 12**
	• Überblick und Unterrichtspraxis	5
	• Zeichnen und Malen	6 - 9
	• Farbwege legen	10 - 12
2	**Softwürfel**	**13 - 19**
	• Überblick und Unterrichtspraxis	13
	• Schnittmuster	14
	• Arbeitsschritte	15 - 18
	• Spielmöglichkeiten	19
3	**Bälle in Hülle und Fülle**	**20 - 28**
	• Überblick	20
	• Stoffball	21 - 24
	• Emojis	25 - 26
	• Die Besten aus Resten	27 - 28
4	**Murmel-Kugelspiel**	**29 - 31**
	• Überblick und Unterrichtspraxis	29
	• Arbeitsschritte	30 - 31
5	**Sudoku für Kinder**	**32 - 36**
	• Überblick und Unterrichtspraxis	32
	• Spielfläche	33
	• Regeln leicht gemacht mit Farben	34
	• Bildkärtchen	35 - 36
6	**Karten-Domino**	**37 - 41**
	• Überblick und Unterrichtspraxis	37
	• Vorlage, Aufgaben und Spielmöglichkeiten	38 - 41
7	**Pentomino-Legespiel**	**42 - 46**
	• Überblick und Unterrichtspraxis	42
	• Spielsteine erstellen, sortieren, aufbewahren	43 - 44
	• Spielflächen-Vorlage	45
	• Figuren erfinden	46
8	**3D-Puzzle**	**47 - 52**
	• Überblick und Unterrichtspraxis	47 - 48
	• Somawürfel	49 - 50
	• Grundfarben-Puzzle	51 - 52
9	**Figuren-Theater**	**53 - 65**
	• Überblick und Unterrichtspraxis	53 - 54
	• Fingerdinger	55 - 57
	• Kasperle & Co.	58 - 62
	• Hexentreppen-Marionetten	63 - 65
10	**Mini-Flieger im Klassenzimmer**	**66 - 72**
	• Überblick und Unterrichtspraxis	66
	• Einfacher Helikopter aus Papier	67 - 68
	• Bumerang aus Karton	69 - 70
	• Schnippschnapp-Bumerang	71 - 72

VORSCHAU

KUNST, WERKEN & TEXTIL
Band 2: Spiele – Bestell-Nr. P11 979
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

Vorwort

Liebe Leser,

spielend entdecken Kinder die Welt, erproben ihre Fähigkeiten, vergleichen sich mit anderen Kindern und üben soziale Kompetenzen. Über das reichliche Angebot an fertigen Spielen hinaus werden wir fächerübergreifend in Kunst, Werken und Textil der GS eigene Ideen entwickeln und damit der Anziehungskraft der Computerspiele Paroli bieten können.

Was pragmatisch mit den eigenen Händen erschaffen, kognitiv durchdacht und emotional erfunden wird, kann umso intensiver wirken in Lernprozessen rund um allgemeine, spezifische und fächerübergreifende Ziele.

Und was das Beste ist, kein Kind kommt zu kurz, weil Differenzierungen in diesem Buch eingebaut sind rund um Spiel und Spaß beim Erlernen und dem Erleben von haptischen Fertigkeiten, Spiel-Möglichkeiten und Erfinden eigener Regeln.

In 10 Projekten und Spielkategorien werden kreative Möglichkeiten vorgestellt für die Erstellung von Spielzeug, das es nicht zu kaufen gibt.

Ob einzeln, zu zweit oder in größeren Gruppen bespielbar, **den Spielwert der Ergebnisse bestimmen Sie selbst.** Was passt gerade in die Lernumgebung anderer Fächer der GS und für Kinder von 6-10 Jahren? Jahreszeit und Wetter spielen für Entscheidungen keine Rolle. **Indoor geht immer!**

Wir beginnen mit rätselhaften Labyrinthen, zeichnen und malen, legen diagonale Wege und erfinden Labyrinth-Ideen neu. Neu sind auch textile Würfel ganz ohne Zahlen. Was folgt, sind Bälle in Hülle und Fülle, einladend für Spiele aller Art. Murmeln aus Glas finden sich im Geschicklichkeitsspiel wieder, dann werden Sudokus für Kinder interessant. Im Karten-Domino ist das Anlegen Verhandlungssache! Nicht so beim Pentomino – da gibt es strenge Regeln, aber auch kreative Möglichkeiten! 3D-Puzzles mit Holzwürfeln eignen sich für Geduldsspiele und Meisterschaften im räumlichen Erfassen! Theater spielen mit Fingerdingern, Kasperle & Co. und Hexentreppen-Marionetten eröffnen Chancen, Kinder kennen zu lernen, ihnen Spielraum zu geben – auch mit Fliegern im Klassenzimmer.

Zum Geleit in viele spannende Unterrichts-Sequenzen
noch ein Schiller-Zitat über das Wesen des Spiels:

Der Mensch ist nur dort ganz Mensch, wo er spielt.

Viel Freude und Erfolg beim Einsatz der vorliegenden Kopiervorlagen wünschen Ihnen der Kohl-Verlag und

Marlies Zibell

VORSCHAU

KUNST, WERKEN & TEXTIL
Band 2: Spiele – Bestell-Nr. P11 979
KOHL VERLAG

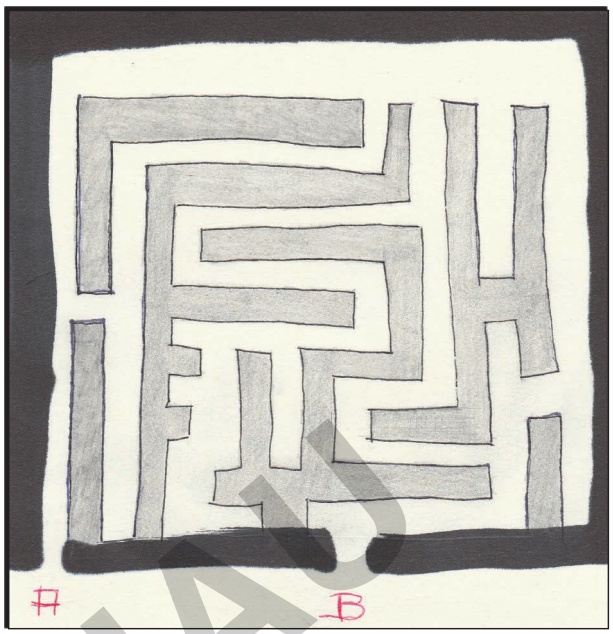
netzwerk lernen
zur Vollversion

1 Rätselhafte Labyrinthe

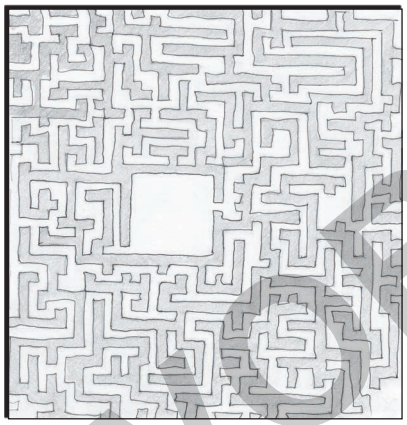
ab Klasse 1

Labyrinthe sind Systeme aus Linien oder Wegen, die mit Irritationen zur Mitte oder Zielbestimmung führen sollen und wieder zurück zum Ausgangspunkt. **Formen** (Zeichnungen, Reliefs, gärtnerische Anlagen, Online-Spiele) sowie Interpretationen und Gebrauch sind so vielfältig wie die **Geschichte** des Labyrinths. Sie entwickelte sich aus dem Mythos um Minotaurus, Theseus und Ariadne im antiken Griechenland.

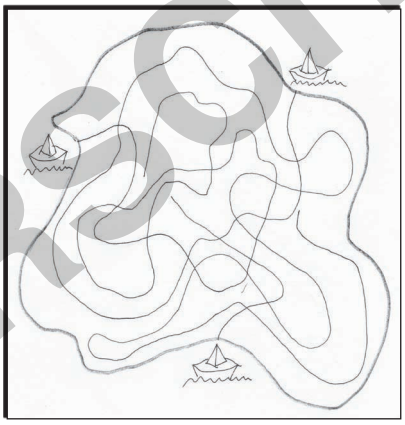
Die bekannteste Übersetzung des griechischen *labyrinthos* ist der **Irrgarten**, präsent und begehbar in Schloss- und Klosteranlagen oder wie bei den zumeist privaten Mais-Labyrinthen.



Seite 6



Seite 7



Seite 8 - 9

Seite 10 - 12

VORSCHAU

Unterrichtspraxis:

- Labyrinthe gehören zum Erfahrungshorizont vieler Kinder. Kunstvoll geplante Verwirrspiele machen nicht nur als Rätsel Spaß. Sie fördern Achtsamkeit, Wahrnehmung und Konzentration sowie soziale Kompetenzen.
- Minimale handwerkliche Fertigkeiten sind notwendig: Zeichnen, Malen, Schneiden und Kleben.
- Aufgaben, Materialbedarf und Spielmöglichkeiten siehe einzelne Seiten.

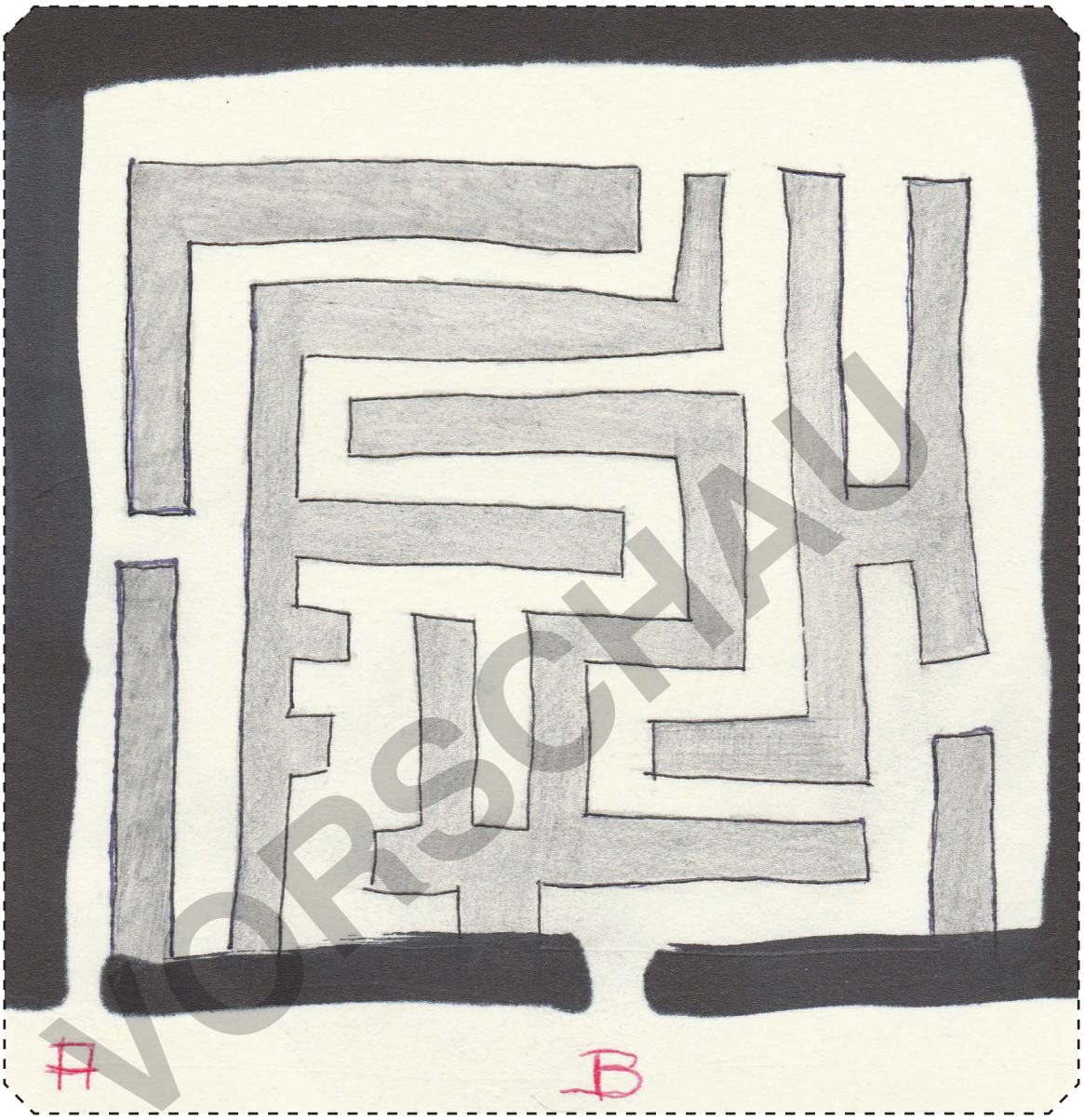
KUNST, WERKEN & TEXTIL
Band 2: Spiele – Bestell-Nr. P11 979
KOHL VERLAG

netzwerk lernen

zur Vollversion

1 Rätselhafte Labyrinthe

Schleimpilz-Test für kleine Forscher



VORSCHAU

Aufgabe 1: *Finde den kürzesten Weg zwischen A und B!*
Zeichne ihn erst mit Bleistift, dann mit ROT ein!

Aufgabe 2: *Kennst du schon den Schleimpilz „Polizefalo“?*

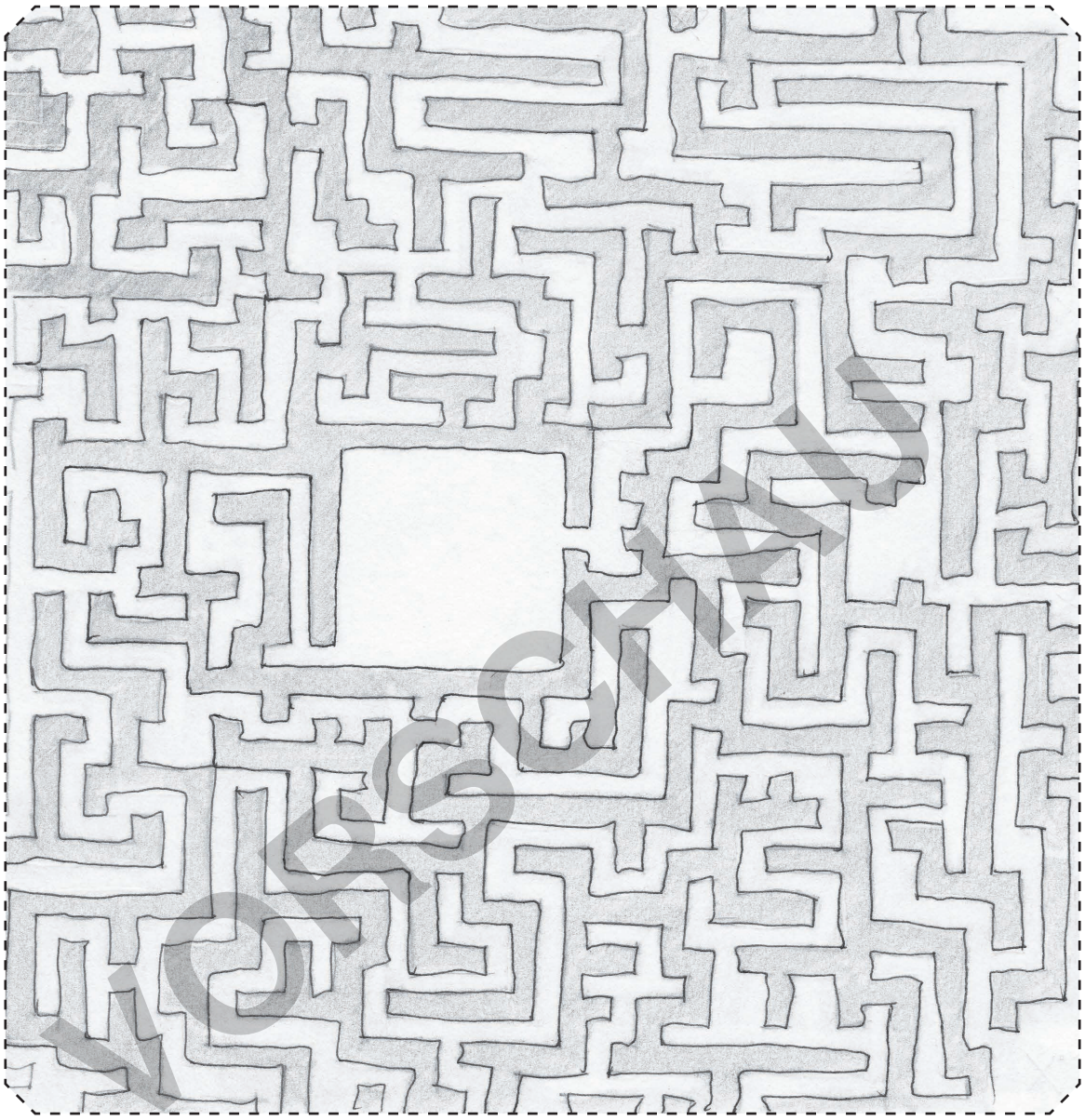
In Laborversuchen mit Labyrinthen schafft er die Aufgabe, um an Haferflocken bei A und B zu kommen. Wie macht er das? Suche im Internet Videos spannender Experimente zum Intelligenztest unter > *schleimpilz, slime mold, labyrinth*

KUNST, WERKEN & TEXTIL
Band 2: Spiele – Bestell-Nr. P11 979
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

1 Rätselhafte Labyrinthe

Monstermino



Aufgabe 1: *Zeichne ein Monster in die Mitte ein.*

Aufgabe 2: *Finde Eingänge zum Monster und kreuze sie rot an.*

Aufgabe 3: *Wähle den kürzesten Weg zum Monster und zeichne ihn erst mit Bleistift, dann mit Rot ein.*

Aufgabe 4: *In der griechischen Mythologie war Minotaurus das Monster im Labyrinth von Knossos auf der Insel Kreta. Theseus aus Athen besiegte die sagenhafte Tiergestalt, um die Prinzessin Ariadne auf Kreta heiraten zu können. Doch es war nicht so einfach, wieder aus dem Labyrinth heraus zu kommen. Weil Ariadne in Theseus verknallt war, gab sie ihm ein rotes Wollknäuel mit auf den Weg. So fand er zurück! Was heißt für dich „Den roten Faden verlieren“? Erzähle deine Geschichte oder schreibe sie auf ein Extrablatt!*

VORSCHAU

KUNST, WERKEN & TEXTIL Band 2: Spiele – Bestell-Nr. P11 979
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

5 Sudoku für Kinder

ab Klasse 2

Das Wort **Sudoku** ist japanischer Herkunft und bedeutet in etwa „Zahlen isolieren“. In vorgegebenen Reihen und Feldern aus einzelnen Quadraten müssen Zahlen so eingetragen werden, dass sie in den waagerechten und senkrechten Reihen und in den Feldern nur ein einziges Mal vorkommen.
Als **Logikrätsel** hat das Sudoku seit den Achzigerjahren in modernen Formen und mit vielfältigen Variationen den Rest der Welt erobert. Es wird von Jung bis Alt bespielt, Kinder haben anstelle der Zahlen einen leichteren Zugang mit Farben und Bildern.
Wir stellen ein Sudoku mit der Spielfläche 6x6 vor, in dem Versuch und Irrtum durch Umsetzen der Farben und Bildkärtchen leicht korrigiert werden kann.
Logik entwickelt sich spielerisch, alleine oder zu zweit.

Farbsudoku

Bildersudoku

VORSCHAU

Unterrichtspraxis:

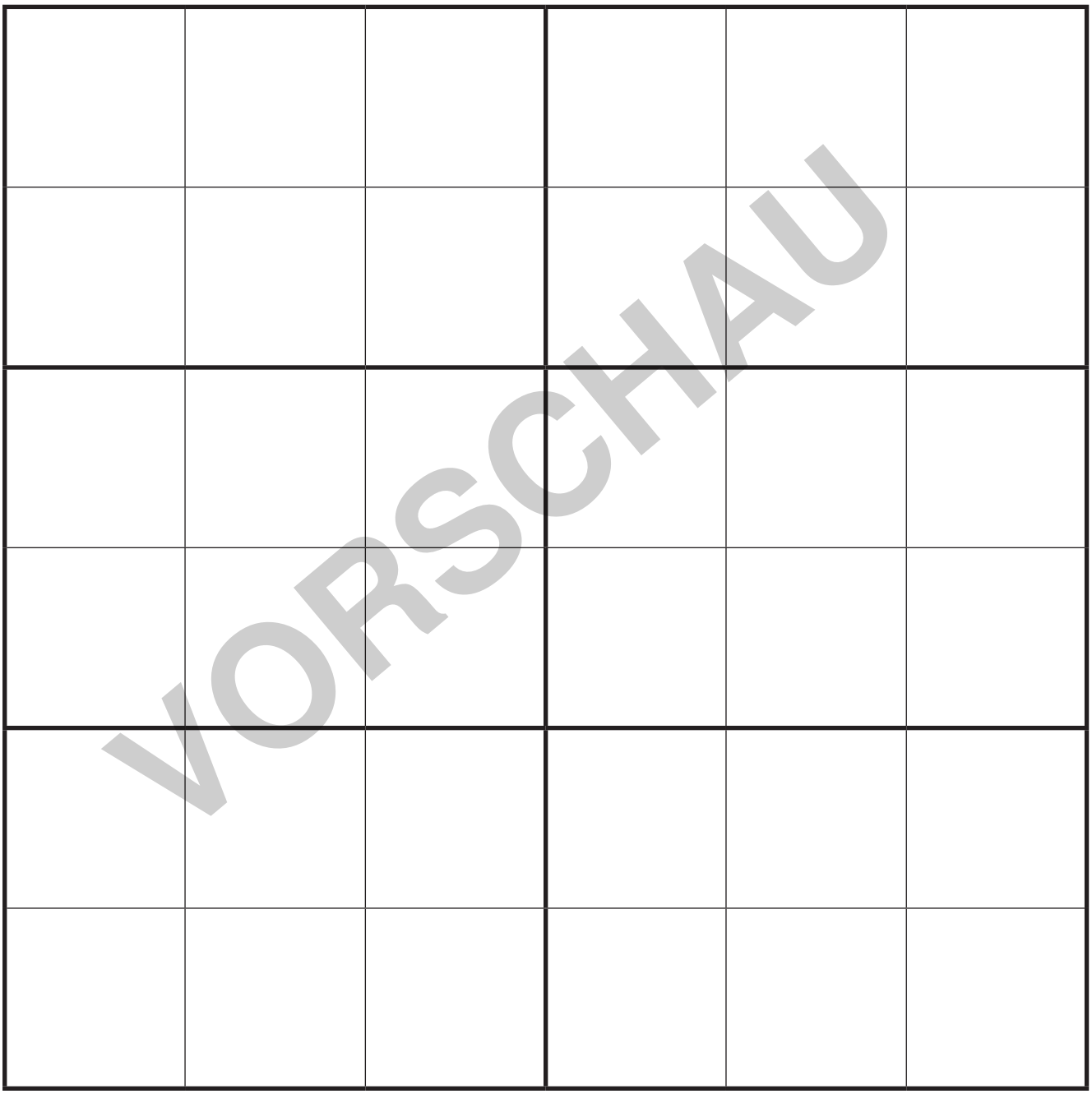
- Grundlage für alle Spielideen sind Kopien der Spielfläche 6x6 (S. 33)
- Der Einstieg in die Regeln kann mit Farbkegeln (ersatzweise Farbkärtchen) leicht gemacht und geübt werden (S. 34).
- In Bildkärtchen-Sudokus (Aufgaben S. 35/36) werden Kinder sensibilisiert für 6 Unterscheidungsmerkmale eines Themas. Je klarer die Bilder, desto leichter das Spiel! Das beste persönliche Ergebnis wird auf Karton vervielfältigt und von den Kindern ausgeschnitten.

KUNST, WERKEN & TEXTIL
Band 2: Spiele – Bestell-Nr. P11 979
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

5 Sudoku für Kinder

Spielfläche 6x6



VORSCHAU

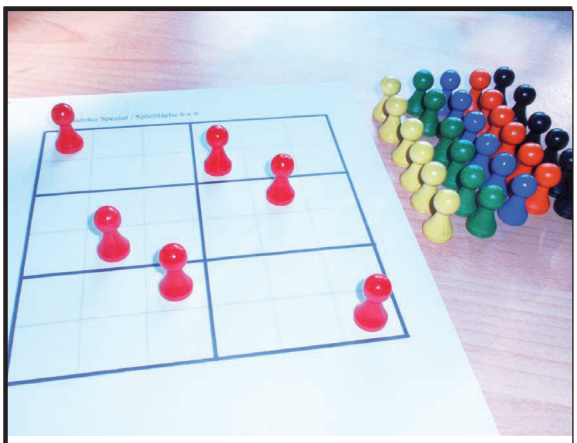
KUNST, WERKEN & TEXTIL
Band 2: Spiele – Bestell-Nr. P11 979
KOHL VERLAG

netzwerk lernen

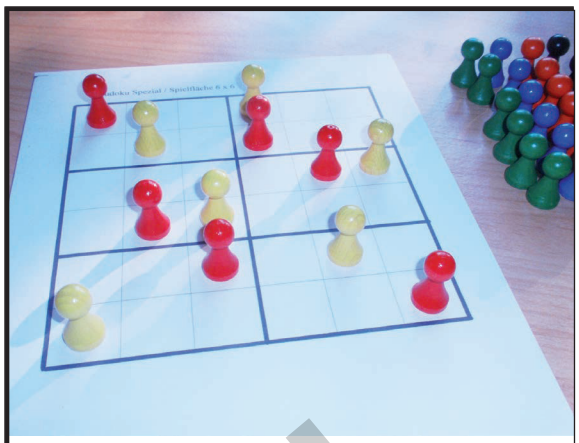
zur Vollversion

5 Sudoku für Kinder

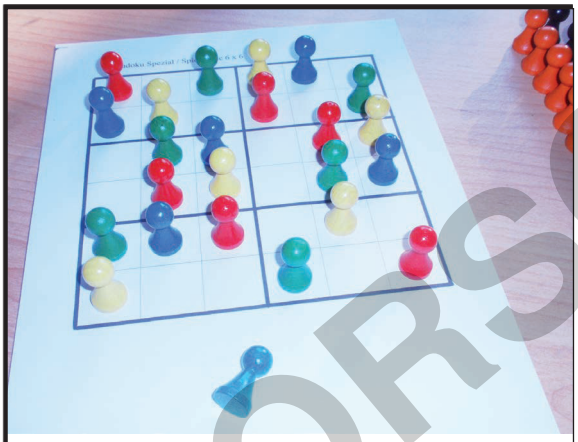
Regeln leicht gemacht mit Farben



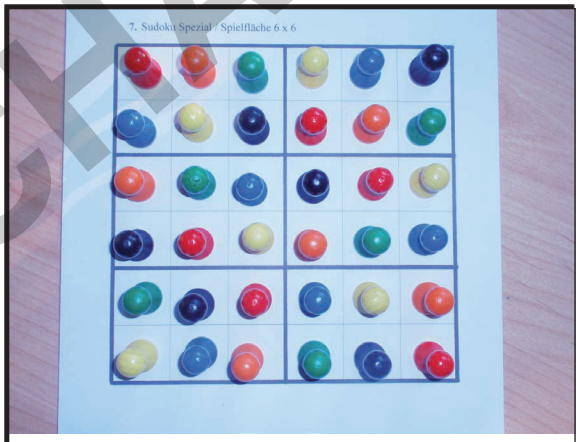
Du hast 6x6 Farben und eröffnest das Spiel für zwei Spieler. Besetze jeweils eine waagerechte und eine senkrechte Spalte und ein Feld mit ROT!



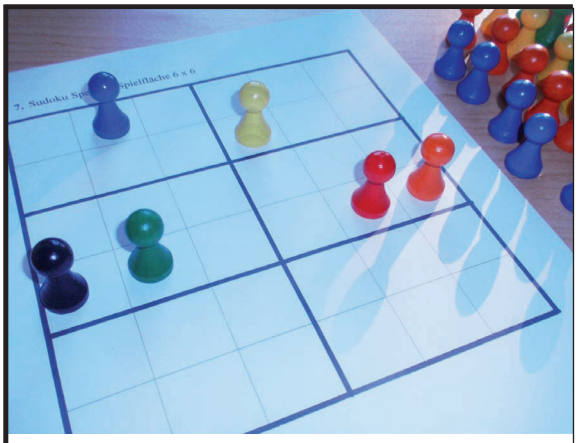
Die nächsten Farben folgen. Hier sind es die gelben Figuren.



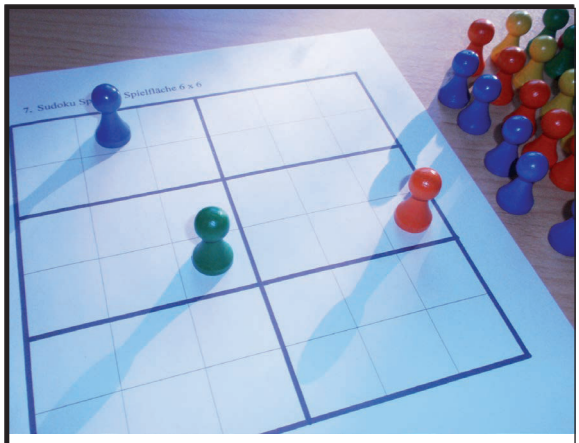
Es geht nicht mehr weiter. Blau muss raus und andere werden versetzt, bis alles stimmt!



Kontrolliere die Reihen und die Felder: Jede Farbe darf nur einmal drin sein!



Einstiege gehen auch anders. Hier mit allen 6 Farben gekonnt verteilt.



Je weniger du vorgibst, desto schwieriger das Spiel. Viel Spaß!

VORSCHAU

KUNST, WERKEN & TEXTIL Band 2: Spiele – Bestell-Nr. P11 979
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

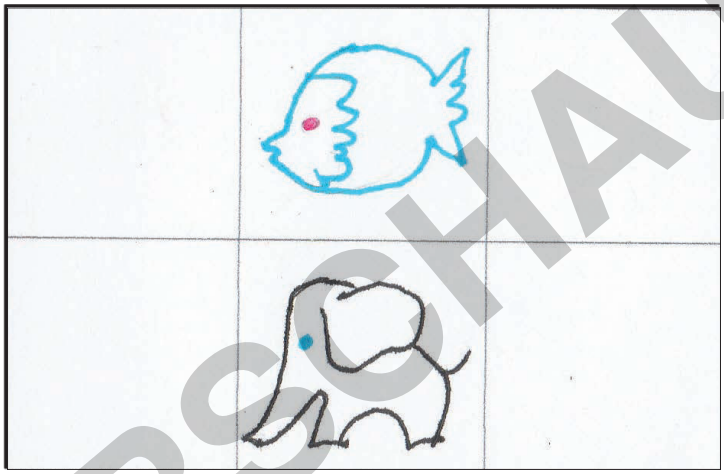
5 Sudoku für Kinder

Bildkärtchen

Auf dieser und der nächsten Seite kannst du Sudoku-Bildreihen ergänzen und neu erfinden. Das Ergebnis ist dein ganz persönliches Sudoku-Spiel!

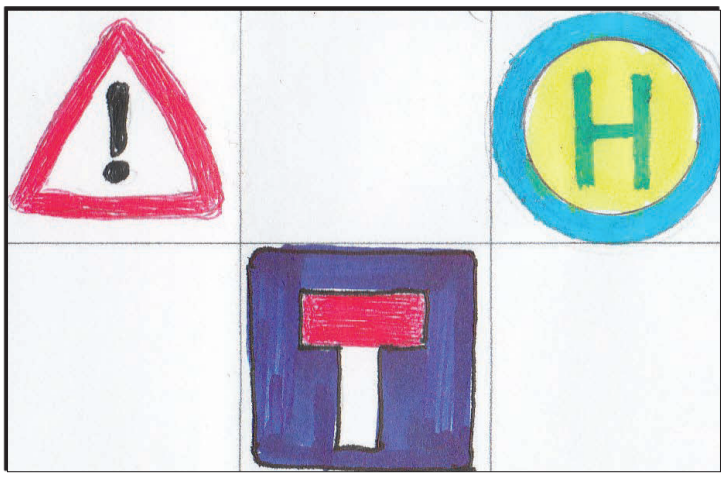
Thema Tiere

Aufgabe 1: *Fülle die leeren Felder mit Bildern anderer Tiere. Achte darauf, dass sie möglichst einfach gezeichnet sind und andere Kinder sie auch erkennen können!*



Thema Verkehrszeichen

Aufgabe 2: *Fülle die leeren Felder mit Verkehrszeichen, die du kennst. Achte darauf, dass es sie tatsächlich gibt!*



VORSCHAU

KUNST, WERKEN & TEXTIL Band 2: Spiele – Bestell-Nr. P11 979
KOHL VERLAG

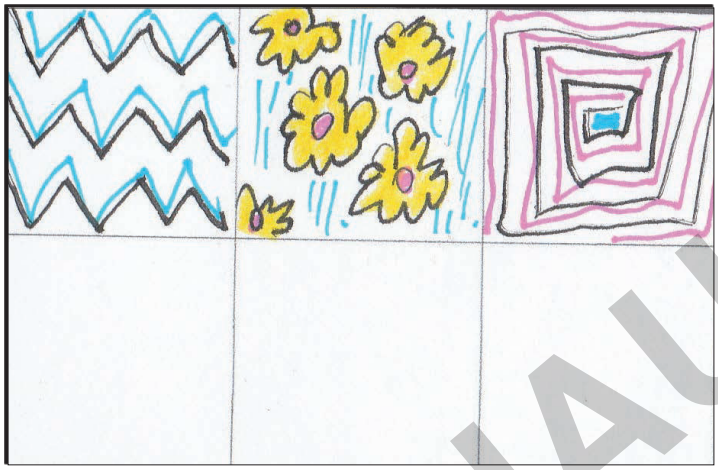
netzwerk lernen
zur Vollversion

5 Sudoku für Kinder

Bildkärtchen

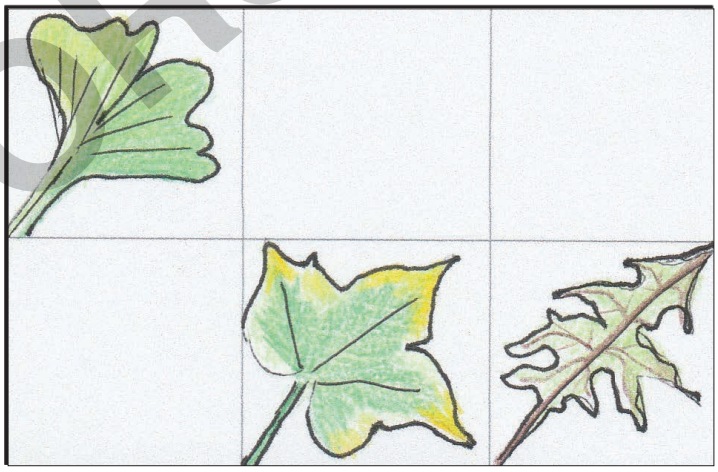
Thema Muster

Aufgabe 3: Fülle die leeren Felder mit Mustern, die dir spontan einfallen. Achte darauf, dass sie sich voneinander unterscheiden!



Thema Blätter

Aufgabe 4: *Fülle die leeren Felder mit Blättern, die dir bekannt sind! Vorgegeben sind Blätter vom Ginkgo-Baum, Efeu und Löwenzahn. Welche sind ganz anders?*



Aufgabe 5: Du hast die Aufgaben 1-4 gelöst? Nicht alle? Das macht nichts, weil du dich längst entschieden hast für ein Thema und dein persönliches Sudoku.
Schneide dein bestes Ergebnis aus und gib es deiner Lehrkraft (die hat jetzt was zu tun, sechsmal ausdrucken auf Karton), damit du Kärtchen ausschneiden und damit spielen kannst ... los geht es erst in der nächsten Stunde!

VORSCHAU

KUNST, WERKEN & TEXTIL Band 2: Spiele – Bestell-Nr. P11 979
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

6 Karten-Domino

ab Klasse 3

Das Karten-Domino ist nicht das übliche Karten-Spiel und auch kein klassisches Domino. Es wird mit offenen Karten gespielt und das Anlegen hat keine festen Regeln. Zielbestimmung ist, alle selbst gemalten Kartensets zu integrieren.

Inhalte entstehen aus dem Alphabet und der Fülle an Bildern, was Kinder beschäftigt:

- ⇨ Jede Karte enthält ein einfach erkennbares Bild und den passenden Anfangsbuchstaben des Wortes zum Bild.
- ⇨ Jedes Kind gestaltet 4 eigene Karten, die auf der Rückseite personalisiert werden sollten (auch für die Bewertung).
- ⇨ Im Spiel zu zweit oder mehreren Kindern werden nun Buchstaben und Bilder angelegt, bis kein Kind mehr eine Karte übrig hat.
- ⇨ Dabei ist Verhandlungssache, was passt oder nicht passt!
  Klar, passt A zu A und B zu B und Buchstabe zu Buchstabe!
  Bei Bildern wird es schwieriger, im obigen Beispiel passt der Apfel zum Baum in die Reihe. Quer angelegt passt das Kleeblatt mit dem Oberbegriff Natur zum Apfel und dem Baum, die Gabel zum Apfel ... .
- ⇨ Kinder lernen zu argumentieren und Quergedanken zu akzeptieren.

VORSCHAU

Unterrichtspraxis:

- **Materialbedarf:** Karten-Set (von S. 38) pro Kind, gedruckt auf Kartonstärke, alternativ fertige Blanko-Spielkarten,
  Lineal und Stifte (Bleistift, Fineliner, Buntstifte)
- Aufgabe 1 (Brainstorming) sorgfältig korrigieren. Nur richtige Kombinationen markieren. Schüler wählen 4 Möglichkeiten oder ergänzen auf 4.
- Aufgaben 2-7 (S. 40) anfertigen lassen und kontrollieren.
- Gruppen einteilen, Spielmöglichkeiten (S. 41) beobachten, begleiten, reflektieren.

KUNST, WERKEN & TEXTIL
Band 2: Spiele – Bestell-Nr. P11 979
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

3D-Puzzle aus Holzwürfeln

Soma-Würfel:
Der klassische Soma-Würfel aus **7 Elementen** hat über **240 Möglichkeiten des Zusammenfügens** und im Ergebnis einen Kubus aus 3x3x3(=27) Einzelwürfeln. Darüber hinaus lassen sich die Elemente „bespielen“ für abstrakte Figuren, die geraten werden müssen. Optional können die 7 Elemente mit Holzbeizen nach Lust und Laune eingefärbt werden.

Materialbedarf:
- ⇨ 27 Holzwürfel 1,5x1,5x1,5 cm pro Schüler oder Gruppe
- ⇨ Schnellkleber (1 Tube pro Schüler oder Gruppe)
- ⇨ Optional Holzbeizen in 6-7 Farben (TIPP: Holzbeizen sind vermischbar)

Grundfarben-Puzzle:
Aus 3x3x3(=27) Einzelwürfeln, eingefärbt in den Grundfarben Gelb, Rot und Blau entsteht ein individuell verklebtes 3-D-Puzzle **mit nur einer Lösung des Zusammenfügens**. Für Spiele ist der Erfinder im Vorteil, weil er die Lösung kennt!

Materialbedarf:
- ⇨ 27 Holzwürfel 2x2x2 cm pro Kind oder Gruppe
- ⇨ Holzbeizen Gelb, Rot, Blau
- ⇨ Schnellkleber (1 Tube pro Kind oder Gruppe)

VORSCHAU

Unterrichtspraxis:

- **Motivation** ist jeweils ein fertiges Modell des Soma-Würfels oder eines Grundfarben-Puzzles.
  Die Lehrkraft präsentiert das Modell und legt es auseinander.
  Die Kinder werden aufgefordert, Spielsteine zusammenzulegen. Geht das nicht?
  Die Neugier der Kinder ist geweckt und die Lehrkraft darf gerne zugeben, gerade keine Geduld zu haben, das Rätsel zu lösen (aber Lösungsmöglichkeiten).
- Grundlage der Geduldsspiele sind **fertig gesägte Holzwürfel**, die den Kindern je nach Bedarf (Einzel- oder Gruppenarbeit) und Kostenverteilung (Schuletat, Geld einsammeln) in verschiedenen Größen zur Verfügung stehen.
- **Holzbeizen** werden von der Lehrkraft vorbereitet und stehen in Gläsern bereit.
- **Gefärbt** wird mit allen Vorsichtsmaßnahmen (Unterlage, Tisch, Einweg-Handschuhe, Kittel) und Hinweisen (Nicht spritzen, jede Farbe extra behandeln!).
- **Arbeitsblätter** wenden sich direkt an die Schüler und beinhalten sowohl Schritt-für-Schritt-Anleitungen für selbstständiges Erarbeiten als auch kreative Varianten und Spielmöglichkeiten. Kopien pro Gruppe sollten laminiert bereitgestellt werden!
- **Ergebnisse** werden bespielt in allen möglichen Zeitfenstern der Schule.

KUNST, WERKEN & TEXTIL – Bestell-Nr. P11 979
Band 2: Spiele
KOHL VERLAG

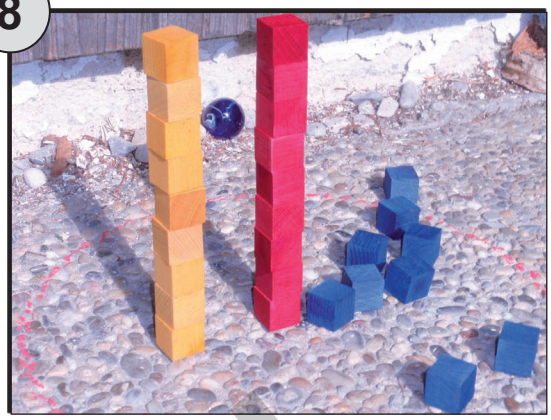
netzwerk lernen
zur Vollversion

Grundfarben-Puzzle / Arbeitsschritte und „Zwischenspiele“

7

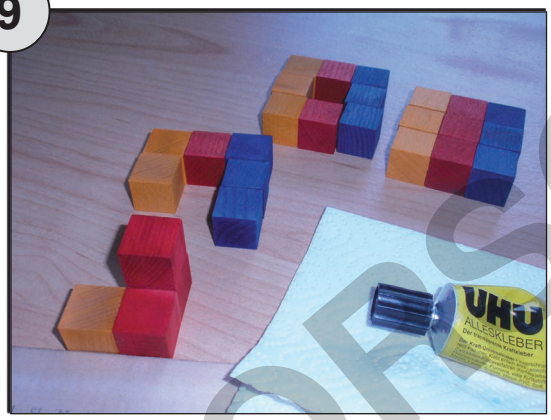
Vor dem Verkleben darfst du dich entspannen und „Alle Neune“ wie beim Kegeln spielen.

8



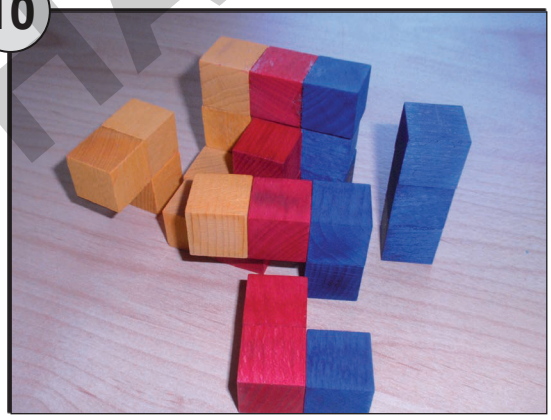
Mit einer großen Murmel ist der blaue Turm im Kreis gefallen. Erfinde Regeln für das Spiel!

9



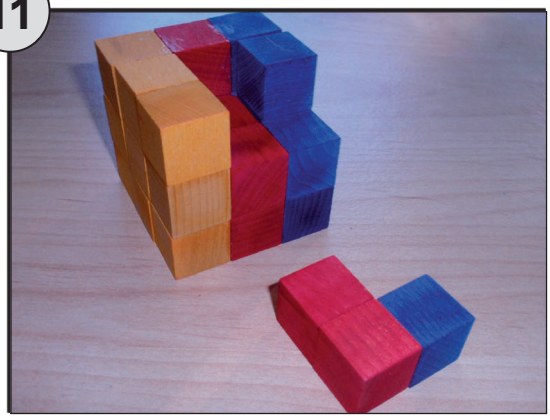
Jetzt wird es ernst für das Beispiel 5 (S. 51). Verklebe die Würfel in die 3. Dimension ...

10



...zu Elementen, die keiner kennt! Mit fünf Minuten Geduld hält auch der Kleber, was er verspricht!

11



Das ist der Schluss-Stein: Alles passt! Nur du kennst das Geheimnis deines Puzzles!

12

Spielsteine liegen kreuz und quer, das Spiel mit anderen Kindern kann beginnen!

VORSCHAU

KUNST, WERKEN & TEXTIL
Band 2: Spiele – Bestell-Nr. P11 979
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion