Spiele Spiele Spiele

Mathe:

ECKENRECHNEN	Jede der vier Zimmerecken steht für eine Rechenart (+, −, ×, ÷). Die Lehrperson nennt eine Aufgabe, die Kinder überlegen die passende Operation und laufen in die richtige Ecke. Unterstützt Rechenartverständnis und schnelle Entscheidungskompetenz.
ZAHLENBALL	Die Kinder werfen sich einen Ball zu. Während der Ball fliegt, nennt die Lehrperson eine Operation (z. B. „× 2“). Das fangende Kind nennt das Ergebnis. Fördert Kopfrechnen und Reaktionsfähigkeit.
MATHE-BINGO	Die Kinder besitzen Bingokarten mit Zahlen. Die Lehrperson nennt Aufgaben, die Kinder markieren das passende Ergebnis. Unterstützt Automatisierung und Zahlensicherheit.
RECHENMEMORY	Kartenpaare bestehen aus Aufgaben und passenden Ergebnissen. Die Kinder decken Karten auf und suchen die korrekten Paare. Fördert Automatisierung und logisches Denken.
ZAHLENLINIE IM RAUM	Die Kinder stellen sich im Raum in richtiger Reihenfolge ihrer Zahlen auf (z. B. von klein nach groß). Unterstützt das Zahlenverständnis und das Erfassen von Größenordnungen.
NACHBARN FINDEN	Jedes Kind erhält eine Zahl und soll die passenden Nachbarn finden (+1, −1 oder Zehnernachbarn). Stärkt Orientierung im Zahlenraum.
KOPFRECHENSTAFFEL	In Teams lösen die Kinder nacheinander kurze Kopfrechenaufgaben und geben den „Staffelstab“ weiter. Trainiert schnelles Kopfrechnen und Kooperation.
RECHENLAUF-PARCOURS	Verschiedene Rechenstationen (Addieren, Subtrahieren, Schätzen, Logik) sind im Raum verteilt. Die Kinder laufen die Stationen ab und lösen die Aufgaben. Fördert Vielfalt, Bewegung und mathematisches Denken.
GEOMETRIE-PANTOMIME	Kinder stellen geometrische Formen oder Winkel mit ihrem Körper dar (z. B. Dreieck, Kreis, rechter Winkel). Unterstützt Formverständnis und räumliches Denken.
ZAHLENKLATSCHEN	Die Lehrperson klatscht eine Zahl (z. B. 4×), die Kinder führen eine Rechenregel aus (z. B. verdoppeln, halbieren) und klatschen das passende Ergebnis zurück. Fördert Automatisierung und Rhythmusgefühl.

Deutsch:

ABC DRS3	Die Lehrperson beschreibt nacheinander Wörter, die alle mit demselben Anfangsbuchstaben beginnen. Die Kinder müssen aus den Hinweisen und Beispielen erkennen, welcher Buchstabe gesucht ist. Fördert Hörverstehen und Wortschatz.
ABC-GESCHICHTE	Die Klasse erfindet eine Geschichte, bei der jeder Satz mit dem nächsten Buchstaben des Alphabets beginnt. Unterstützt Kreativität, Satzbau und Sprachbewusstsein.
DINGSDA	Ein Kind beschreibt einen Begriff möglichst genau, ohne ihn zu nennen. Die anderen müssen raten. Trainiert Umschreibungen, Wortschatz und Kommunikationsfähigkeit.
BUCHSTABIERWETTBEWERB	Die Kinder buchstabieren vorgegebene Wörter laut und korrekt. Ideal zur Förderung der Rechtschreibung, Konzentration und Lautanalyse.
KLATSCH UND WEG	Vor den Kindern liegen Wortkarten (Reimwörter, Wortarten, Anlaute). Die Lehrperson nennt ein Zielwort oder Kriterium, die Kinder suchen die passende Karte und klatschen sie ab. Festigt Wortarten-, Laut- und Reimverständnis.
GALGENMÄNNCHEN (LERNWÖRTER)	Die Klasse errät Buchstaben eines Lernworts. Falsche Buchstaben werden markiert. Unterstützt Laut-Buchstaben-Zuordnung, Orthografie und strategisches Denken.
SATZGLIEDER-KNICKSPIEL	Die Kinder schreiben abwechselnd Satzglieder auf ein Blatt (Wer? Was tut er? Wann? Wo?). Nach jedem Satzglied wird das Blatt weitergegeben und zugeklappt. Am Ende entsteht ein vollständiger Satz, der gemeinsam analysiert wird.
RECHTSCHREIBEFUSSBALL	Ein „Ball“ (Magnet oder Marker) wandert bei jedem korrekt geschriebenen Wort ein Feld Richtung gegnerischem Tor. Motiviert zum genauen Schreiben und Festigen von Lernwörtern.
GESCHICHTE SPINNEN	Die Lehrperson oder die Kinder sammeln vorher Wörter. Anschließend entsteht daraus eine gemeinsame Geschichte, in der alle Begriffe sinnvoll eingebaut werden müssen. Trainiert kreatives Schreiben und Satzverbindungen.
WORTSCHLANGE	Die Kinder nennen Wörter einer vorgegebenen Wortart. Jedes neue Wort muss mit dem letzten Buchstaben des vorherigen beginnen. Fördert Wortartenbewusstsein und Sprachreflexion.

Einstieg & Schluss:

ALLE VÖGEL FLIEGEN HOCH	Die Lehrperson nennt Wörter. Nur passende Begriffe dürfen „fliegen“. Fördert Konzentration, Hörverstehen und Reaktionsfähigkeit.
ZUNGENBRECHER	Die Klasse spricht kurze, schwierige Zungenbrecher. Ideal zur Aktivierung, Aussprache und Lockerung zwischendurch.
FEUER, WASSER, LUFT, ERDE	Ballspiel: Beim Fangen muss das Kind ein Tier nennen, das im genannten Element lebt. Fördert Konzentration und Wissen über Lebensräume.
PANTOMIME	Begriffe werden ohne Worte dargestellt und von der Gruppe erraten. Aktiviert Bewegung, Kreativität und Beobachtung.
ICH FAHRE NACH OTTAWA...	Regelspiel: Ort und Gegenstand müssen mit demselben Anfangsbuchstaben beginnen. Fördert logisches Denken und Sprachbewusstsein.
1-MINUTEN-BLITZRUNDE	In einer Minute stellt die Lehrperson schnelle Fragen (z. B. „Ein Wort mit B“, „Eine Form“, „Eine Zahl über 50“).
BALL-ÜBERRASCHUNG	Die Kinder werfen sich einen Ball zu; beim Fangen nennen sie etwas zu einer Kategorie (z. B. Tier, Zahl, Wortart). Perfekt zur schnellen Reaktivierung.
FREEZE!	Musik läuft → Kinder bewegen sich. Musik stoppt → alle frieren ein. Gut zum Zurückholen der Aufmerksamkeit.
REIM-RUNDE	Die Lehrperson nennt ein Wort, die Kinder müssen passende Reimwörter finden.
10-SEKUNDEN-GESCHICHTE	Ein Kind erzählt in 10 Sekunden einen kurzen Satz oder Mini-Story zu einem Thema. Aktiviert Sprache, Kreativität und Aufmerksamkeit.