



**Thema:** Formen in den Sand malen

**Material:**

- Backblech, Tablett oder großer Teller
- Sand, Mehl, Grieß oder Reis

**Sozialform:** Einzelarbeit, Partnerarbeit

**Klasse:** 1–4

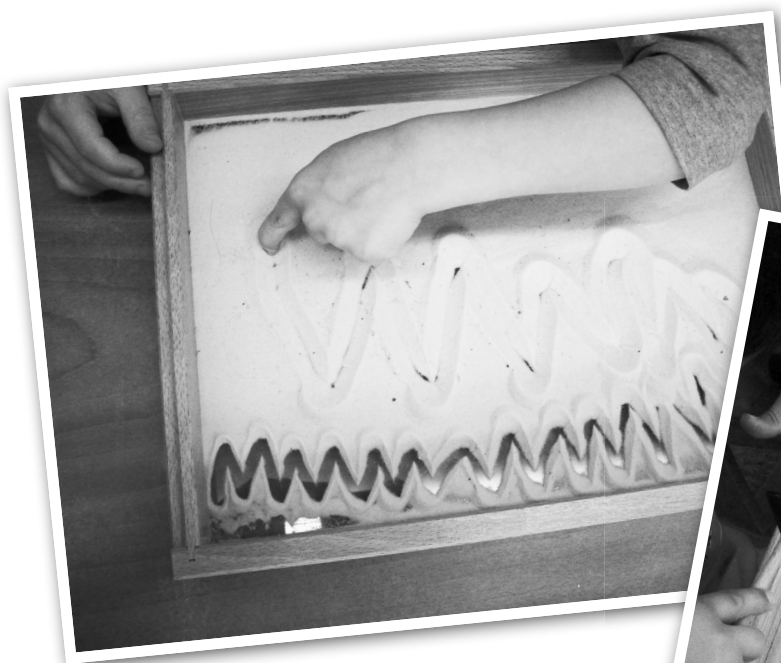
**Vorbereitung:**

Materialien bereitstellen

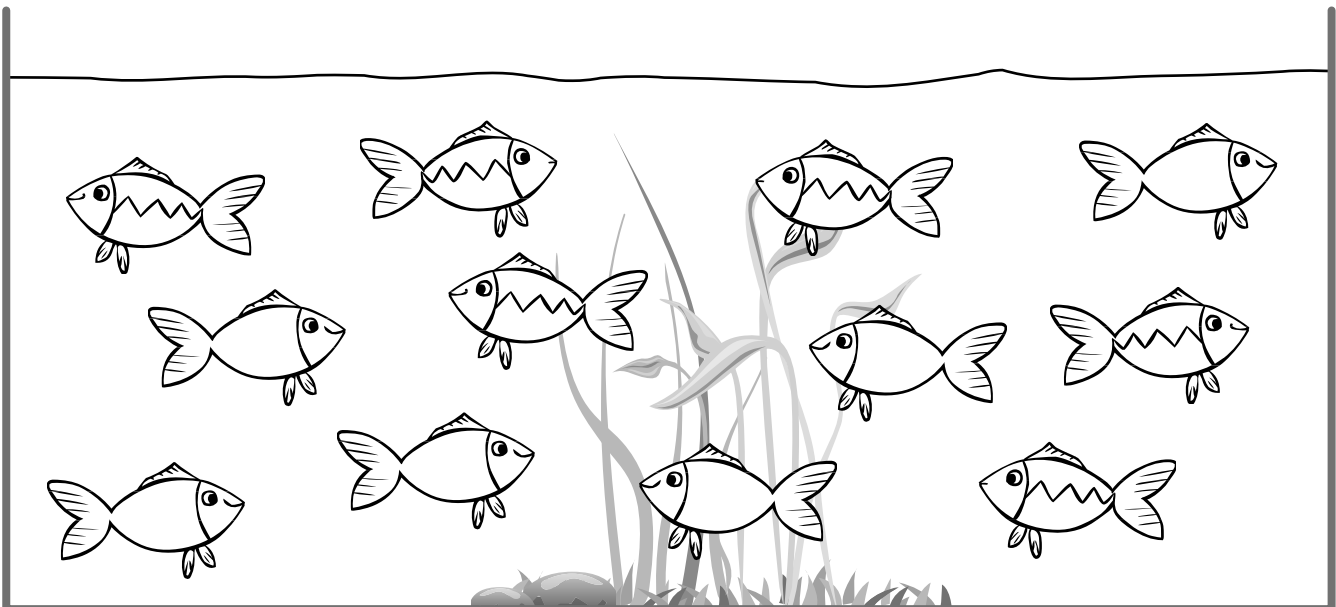
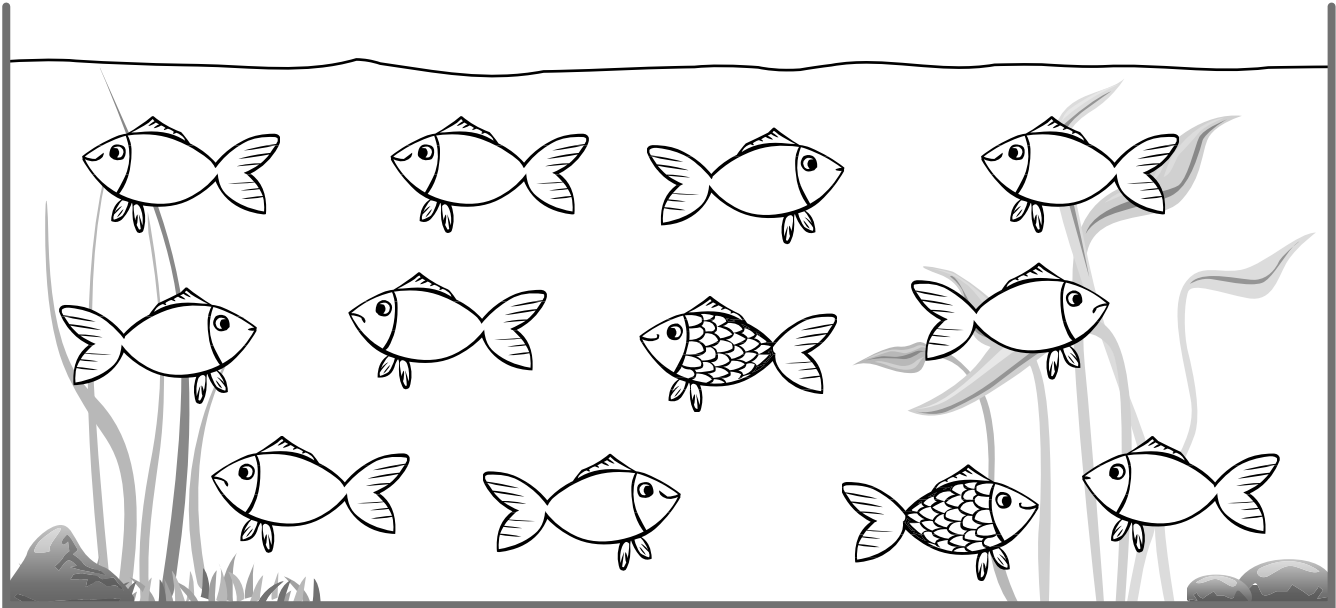
**Spiel:**

Die Kinder malen Muster, Girlanden, Formen, Bilder, Buchstaben oder Zahlen mit dem Finger in den Sand. Zum Löschen des Bildes wird das Blech einfach leicht geschüttelt. Spielen die Kinder zu zweit, erraten sie abwechselnd ihre Figuren und Bilder.

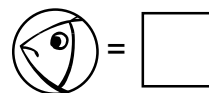
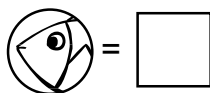
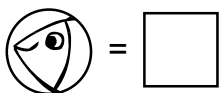
- Die Kinder malen mit ihren Fingern Spuren und Bilder in den Sand.
- Die Kinder malen mit einem Gegenstand (Bleistift, Schere, Radiergummi), dem kleinen Finger oder dem Daumen Spuren in den Sand.
- ▲ Die Kinder verzieren ihr Bild mit passenden Materialien (Steine, Blätter, Federn o. Ä.) und verwenden etwas Wasser zur Befestigung.



# Wohin schwimmen die Fische?



- Male die Fische aus.
  - Fische, die nach rechts schwimmen: blau
  - ← Fische, die nach links schwimmen: rot
- Zeichne allen Fischen Schuppen (oben Bögen, unten Zacken).
- ▲ Male das Wasser sorgfältig aus und zähle die Fische:

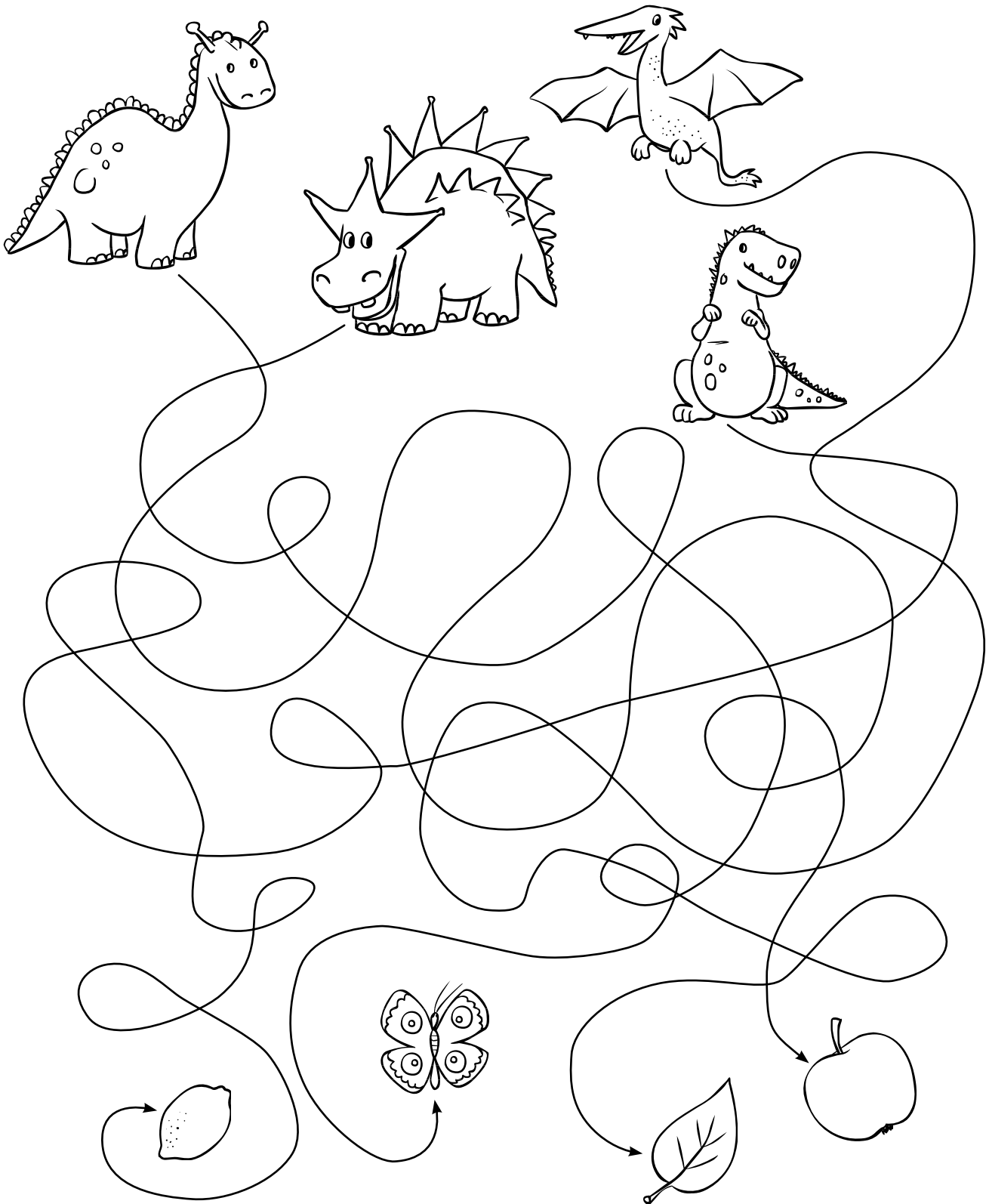


## Spielidee

Ein Kind ist der „Richtungsfisch“ und bekommt gut sichtbar ein rotes und ein blaues Bändchen um seine Handgelenke. Alle Kinder laufen nun durch den Raum. Der Richtungsfisch gibt durch Hochhalten seiner rechten oder linken Hand die Laufrichtung vor: Alle Fische „schwimmen“ dann zum Beispiel nach rechts.



Die Dinos haben Hunger. Hilf ihnen, ihr Futter zu finden.



- Verfolge die Spuren mit dem Finger, dann nur mit den Augen. Zeichne sie in vier verschiedenen Farben nach.
- Gestalte die Dinos und ihr Futter farbenfroh.
- ▲ Prickle die Spuren eines Dinos nach und versuche anschließend, die Wege blind mit dem Finger zu erfühlen.

# Wie klingen Gefühle und Stimmungen?



Thema: Ausdruck üben (Stimme, Gestik, Mimik)

Material: Soft- oder Tennisball

Sozialform: Plenum (Sitzkreis)

Klasse: 1–4

## Spiele:

- Jeder Schüler wählt sich einen Begriff aus, zum Beispiel „Hallo“, „Entschuldigung“, „Tschüss“ oder „Kommst du?“. Dieser Begriff wird nun der Reihe nach unterschiedlich intoniert und mit passender Gestik und Mimik vorgetragen, zum Beispiel: laut, langsam, ängstlich, fröhlich, fragend, trotzig, vorwurfsvoll, flüsternd, wütend, frierend und stotternd.
- Ein Schüler denkt an seine Leibspeise und stellt eine kurze Frage in unterschiedlicher Intonation (siehe ○), zum Beispiel: „Ich esse gerne Spaghetti Bolognese und du?“ Dabei blickt er jemandem im Kreis fest in die Augen und wirft ihm den Ball zu. Dieser Schüler ist als Nächster dran.
- ▲ Die Schüler entwickeln eine kleine Improvisationsgeschichte: Ein Schüler oder der Spielleiter beginnt mit einem kurzen Satz oder einem Satzteil, den er mit passendem Ausdruck vorträgt (siehe ○). Er wirft den Ball einem Mitspieler zu. Dieser fängt ihn auf und fügt einen weiteren Satz bzw. Satzabschnitt hinzu usw.



## Spielidee

Die Sprechblasen werden kopiert, vergrößert und auf Karten geklebt. Ein Schüler zieht eine Karte, hält sie nach oben und die Klasse intoniert den entsprechenden Begriff. Es können auch andere Begriffe oder kurze Sätze genannt und mit den Karten kombiniert werden, zum Beispiel: „Hilf mir!“ mit der Karte „flüsternd“.