

Ideen für zuhause (7)

Sprach-Spiele:

- Wörtlich nehmen: Wähle eine Redensart, wie z.B. „einen Frosch im Hals haben“, „die Haare stehen zu Berge“, „jemanden verkohlen“, „einen Narren gefressen haben“, „über den eigenen Schatten“ springen, usw. Schreibe eine Geschichte, die diese Redensart wörtlich nimmt und erkläre darin, was passiert ist, dass es zu diesem Zustand gekommen ist.
- Verwandlungskünstler: Nimm ein Wort und verwandle es in ein neues Wort, in dem du nur einen einzigen Buchstaben ersetzt: Hier ein Beispiel:
Lauer – **M**auer – **B**auer – **b**auen – **h**auen – **h**euen – **n**euen – **n**euer – **F**euer

Wie lang wird deine Wortkette?

- Stell dir vor, du kannst eine Zeitreise machen in die Vergangenheit weit vor unserer Zeit. Erzähle den Menschen dort von unserem Alltag und erkläre ihnen unsere Alltagsgegenstände, z.B. ein Handy, einen Supermarkt, ein Flugzeug, usw.

Mathematik: Rangier-Aufgaben

1. Eine Familie mit 2 Erwachsenen und 2 Kindern kommt bei einem Spaziergang an einen Fluss, den sie überqueren wollen. Am Ufer befindet sich ein kleines Boot, indem entweder 2 Kinder oder 1 Erwachsener mit einem Kind Platz haben. Wie oft müssen sie hin- und herfahren, bis alle am anderen Ufer das Picknick geniessen können?
2. Wie sieht es aus, bei anderen Familien? Mit 2 Erwachsenen und 3, 4, ... Kindern? Wie sieht es aus, wenn auch die Grossmutter noch mitkommt? Also 3 Erwachsene und 2, 3, 4, ... Kinder?
3. Nun kommen 2 befreundete Paare an das Ufer. Allerdings sind sie sehr eifersüchtig. Die Männer möchten auf keinen Fall, dass ihre Frauen alleine mit dem anderen Mann sind. Wie kommen diese 4 Personen über den Fluss? Wie sieht es aus, bei 3 oder 4 oder mehr Paaren? Würde es etwas ändern, wenn in der Mitte des Flusses eine Insel ist?

Erfinde eigene Rangier-Aufgaben.

Natur und Technik

- Regenbogen: Stelle an einem sonnigen Tag einen mit Wasser gefüllten tiefen Teller so auf, dass die Sonne hineinscheinen kann. Tauche einen Taschenspiegel schräg ins Wasser. Ein Ende schaut noch aus dem Wasser heraus. Drehe den Spiegel hin und her, bis er die Sonnenstrahlen einfängt und du die Strahlen an eine Zimmerwand leiten kannst. Wenn du das Experiment draussen machst, brauchst du eine Hilfsperson, die ein grosses Blatt Papier hält, auf das du die Strahlen leitest.

- Der Zauber-Ballon: Fülle Essig in eine Flasche mit engem Hals, etwa 1-2 cm hoch genügen. Fülle ein Päckchen Backpapier in einen Luftballon. Stülpe den Ballon über den Flaschenhals, aber achte darauf, dass das Backpulver noch nicht in die Flasche rieseln kann. Lass nun das gesamte Backpulver auf einmal in die Flasche rieseln. Beobachte, was passiert.
- Elektrostatik: Nimm einen Luftballon, blase ihn auf und verknote ihn. Reibe ihn an einem Wollpullover oder einem Mikrofastertuch. Halte ihn an deine Haare, die Wand oder andere Stellen. Was passiert?
Untersuche weiter: Mit welchen Materialien, kannst du den Ballon aufladen? Welche Materialien kann er anziehen? Findest du Unterschiede in der Anziehungskraft, wenn du verschiedene Materialien testest. Wie verhalten sich 2 Ballone, die unterschiedlich aufgeladen wurden?

Kleine Spiele für zwischendurch

- 10-Minuten-Aufräumboogie: Stelle den Wecker, lege energiegeladene Musik auf und räume zu dieser Musik möglichst viel Sachen im eigenen Zimmer oder in der Wohnung auf.
- Sammle verschiedene Bälle und ebenso Töpfe, Schachteln oder Schalen. Verteile die Behälter im Raum und gib ihnen Punkte. Markiere den Platz, von wo du wirfst. Wer erreicht die meisten Punkte?
- Autorennen: Du brauchst ein kariertes Blatt Papier und für jeden Spieler einen Stift mit einer anderen Farbe. Zeichne eine Rennbahn auf das Blatt. Die Bahn sollte mehrere Kurven haben und für den Anfang ca. 5 cm breit sein. Zeichne eine Start- und eine Ziellinie ein. Auf der Startlinie machst du einen Punkt in deiner Farbe. Gefahren wird immer entlang der Linien. In der ersten Runde kann man nur ein Häuschen weit fahren. Markiere die Strecke in deiner Farbe. In allen weiteren Runden gilt: Finde heraus, wo der Wagen hinkommt, wenn er mit der gleichen Geschwindigkeit (= Länge der Strecke) und in der gleichen Richtung weiterfährt. Du kannst zu diesem Punkt fahren oder auch zu den 8 direkt benachbarten Punkten rund um diesen Punkt. Zeichne die neue Strecke ein und finde auf diese Weise immer den nächsten Punkt heraus. Wer über den Rand der Straße fährt, startet dort neu, so Rand und Streckenführung sich kreuzen, wieder mit der Anfangsgeschwindigkeit von 1 Häuschen. Es dürfen nie 2 Autos am gleichen Ort stehen. Ihre Linien dürfen sich aber kreuzen.