

Ideen für zuhause (10)

Sprache

- Wort im Wort: Wähle ein Wort mit mindestens 6 Buchstaben, zB. Pfingsten. Finde so viele Wörter wie möglich, die man aus diesen Buchstaben machen kann. Wer findet die meisten Wörter? Wenn du magst, kannst du aus diesen Wörtern eine Geschichte erfinden.
- Versteckte Wörter: Mache dir eine Liste mit Wörtern einer Kategorie, z.B: Tiernamen, Städte usw. Erfinde nun einen Satz, in dem das Wort sich zwischen den Wörtern versteckt. Hier ein paar Beispiele: Kann Hans **auch** mitkommen? (Sau). Das Wetter **war schauerhaft** schlecht. (Warschau). Ich mag seine **Gesellschaft**. (Esel). Lass die Wörter von einer anderen Person suchen und verrate nur die Kategorie (also Tiere, Städte usw.), die du versteckt hast.
- Suchsel: Mach eine Liste von ca. 8 Wörtern zu einem Thema, zB. Gebirge, Urwald, Essen, usw. Schreibe die Wörter Buchstabe um Buchstabe in ein leeres Raster von 10 mal 10 Quadraten. Du kannst sie waagrecht, senkrecht oder diagonal schreiben. Die Wörter dürfen sich auch kreuzen. Wenn du alle Wörter untergebracht hast, füllst du die leeren Felder mit beliebigen Buchstaben. Lass eine andere Person deine Wörter suchen.

Mathe – dies und das

- Hase und Jäger: A und B entscheiden, wer Hase und wer Jäger ist. Der Jäger beginnt bei 0. Der Hase hat 5 Punkte Vorsprung, beginnt also bei 5. Abwechselnd wird gewürfelt und die Würfelaugen zu den Punkten dazugezählt. Wenn der Jäger eine höhere Punktzahl erreicht als der Hase, hat er ihn erwischt. Wenn der Hase 100 erreicht, bevor der Jäger ihn erreicht hat, hat er gewonnen.
- Grenzen ziehen: Ein Land hat die Form eines grossen Rechtecks. Die Einwohner in diesem Land ziehen immer schnurgerade Zäune durch das Land. Jeder Zaun beginnt und endet an einer Landesgrenze. Die Zäune dürfen sich kreuzen. Wie viele Gebiete können entstehen, wenn genau 6 Zäune gelegt werden? Welches ist die grösste Zahl an Gebieten, die du findest? Wie verändert sich das Ergebnis, wenn du 4, 5, 7 oder 8 Zäune nimmst?
- 15er schiessen: A und B würfeln je 20 Mal mit 2 Würfeln. Die Summe des jeweiligen Wurfs wird notiert, also z.B. 8, 2, 7, 5 usw. Nach 20 Würfeln verwendet jeder die gewürfelten Zahlen, um daraus durch Addieren die Zahl 15 zu erhalten, zB: 7+3+5, 12+3 usw. Die benutzten Zahlen werden durchgestrichen. Die verbleibenden Zahlen werden in der bestehenden Reihenfolge aneinandergereiht. Wer die kleinere Zahl hat, gewinnt diese Runde.

Natur und Technik

- Regen sammeln: Stelle ein Gefäss an einem Platz auf, wo es gut hineinregnen kann. Notiere dir die Uhrzeit. Warte 24 Stunden. Hole dein Gefäss hinein und leere den gesammelten Regen in einen Massbecher. Finde heraus, wie viel Regen du in 24 Stunden gesammelt hast. Wiederhole diesen Vorgang so oft du magst. Vergleiche dann die Ergebnisse und stelle sie als Diagramm dar.

- Klebende Zeitung: Nimm ein Blatt einer Zeitung und einen aus Holz. Halte die Zeitung gegen eine Fensterscheibe. Streiche mit der ganzen Länge des Stifts (nicht mit der Mine) über die Zeitung, so dass du sie glatt an die Fensterscheibe presst. Schaffst du es, die Zeitung loszulassen, ohne dass sie hinunterfällt? Warum hält sie?
- Taschentuchtrick: Nimm ein Papiertaschentuch oder ein Stück Haushaltspapier. Stopfe es in ein Glas, so tief hinunter wie es geht. Fülle das Waschbecken oder einen Behälter mit Wasser. Halte das Glas senkrecht über das Wasser mit der Öffnung nach unten. Drücke das Glas nun vorsichtig ins Wasser bis auf den Boden und achte darauf, dass es immer senkrecht bleibt. Hole es genau so sorgfältig wieder aus dem Wasser heraus. Kontrolliere das Papier im Glas. Was stellst du fest? Warum ist das so?

Kleine Spiele für zwischendurch

- Wer bin ich: A und B (und C, D,...) denken sich eine bekannte Person oder Figur aus (zB: aus einer Geschichte) und schreiben den Namen gut lesbar auf einen Zettel, ohne dass ihn die anderen sehen. A befestigt dann den Zettel an der Stirn von B usw. Durch geschicktes Fragen, die man nur mit „ja“ oder „nein“ beantworten darf, soll man möglichst schnell herausfinden, wer man ist. Bei „ja“ darf man weiterfragen, bei „nein“ kommt der/die nächste dran.
- Armer schwarzer Kater: Alle Kinder sitzen im Kreis. Kind ist der „Kater“. Dieser krabbelt auf allen Vieren zu einem anderen Kind und versucht, es mit Faxen zum Lachen zu bringen. Er bleibt so lange dort sitzen, bis dieses Kind ihn 3 mal gestreichelt hat und dabei sagt: „Armer schwarzer Kater“. Wenn es dabei lachen muss oder den Satz nicht 3 mal deutlich sagen kann, wird es zum Kater. Sonst muss der Kater weiterkrabbeln und ein nächstes Kind auswählen.
- Gemeinsamkeiten: Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis. Ein Kind überlegt sich ein Merkmal, das mehrere Kinder sichtbar haben, z.B. eine Brille, weisse Socken usw. Es geht von Kind zu Kind im Kreis herum und sagt „ja“ zu den Kindern, die das Merkmal haben und „nein“ zu denen, die es nicht haben. Wer findet das Merkmal heraus?