

## Ideen für zuhause (11)

### Sprache – Rätsel erfinden

- Kreuzworträtsel erfinden: Nimm dir ein Thema vor, z.B. Weltall, Dschungel, Fahrzeuge und sammle 10-20 Wörter dazu. Stelle sicher, dass du sie richtig schreibst. Fülle die Wörter waagrecht und senkrecht in ein Häuschenraster. Wörter mit gleichen Buchstaben können sich kreuzen oder im gleichen Häuschen anfangen. Achte darauf, dass zwischen den Wörtern ein Häuschen Abstand liegt und male dieses schwarz an. Wenn du alle Wörter eingefüllt hast, hast du die Lösung des Kreuzworträtsels. Auf einem anderen Blatt malst du nun leere Quadrate dort, wo später die Lösungswörter stehen müssen. Gib Hinweise, in dem du die Lösungswörter umschreibst (z.B. „Planet“). Du kannst auch alle Lösungswörter vertauscht bekannt geben, so dass beim Lösen die richtige Position gesucht werden muss.
- Kammrätsel erfinden: Du brauchst ein längeres Wort mit einer ungeraden Zahl Buchstaben, zB. Sommerpause. Nun suchst du für den 1.,3., 5., usw. Buchstaben Wörter, die zu diesem Thema passen und mit diesem Buchstaben beginnen. Sie gehen senkrecht vom jeweiligen Buchstaben hinunter. So entsteht das Bild von einem Kamm. Zeichne das Raster von diesem Kamm auf ein zweites Blatt und gib Hinweise, für die senkrechten Lösungswörter. Wenn alle Lösungen gefunden sind, kann man auch das waagerechte Wort erraten. Hier ein Beispiel einer Lösung:

```

S O M M E R P A U S E
T   E       I   L   R   R
R   E       S   A   L   D
A   R           N   A   B
N                   T   U   E
D                   S   B   E
                        C       R
                        H           E
                        E
                        N
  
```

- Rätsel mit Lösungswort: Bei diesem Rätsel stehen die geratenen Wörter waagrecht untereinander. Durch geschicktes Verschieben des Wortanfangs nach links oder rechts und einer passenden Auswahl von Wörtern ergibt sich von oben nach unten ein neues Lösungswort. Erfinde wieder zuerst die Lösung und zeichne danach auf einem Blatt das Raster mit den Lösungshinweisen. Hier ein Beispiel für diese Rätselart.

```

      S C H W I M M E N
      E I S W Ü R F E L
      T A U C H E N
S C H W I T Z E N
      V E L O T O U R
  
```

### Mathe – dies und das

- Die Zwerge und der Drachen: In einer Höhle wohnte eine Gruppe von Zwergen. Die genaue Anzahl ist unbekannt. Jeder Zwerg trug eine Zipfelmütze, entweder eine rote oder eine grüne. Da es in der Höhle dunkel war, konnte man aber die Farbe nicht sehen. Alle sahen grau aus und die Zwerge wussten nicht, welche Farbe ihre Mütze hat. Eines Tages verlangte der König eine Volkszählung. Die Zwerge mussten einer nach dem anderen aus der Höhle heraustreten und sich in einer Reihe nebeneinander vor der Höhle aufstellen. Dabei mussten alle Zwerge mit roten Mützen links und alle Zwerge mit grüner Mütze rechts stehen. In einer zweiten Höhle gleich neben ihrem Eingang wohnte jedoch ein gefräßiger Drache. Tagsüber schlief er zwar, doch wachte er bei dem geringsten Geräusch auf und war dann nicht nur gefräßig sondern auch noch wütend über den gestörten Schlaf. Die Zwerge mussten sich also so leise wie möglich in die Reihe stellen. Sprechen oder flüstern, ja sogar Handzeichen machen oder die Mütze vom Kopf nehmen war total unmöglich. Dank ihrem logischen Denken schafften sie es aber trotzdem, die Reihe so zu bilden, wie es der König verlangte, ohne dass der Drache geweckt wurde.
- 4 Indianerkinder wurden von einem feindlichen Stamm gefangen genommen. Sie wurden auf dem Dorfplatz an 4 Pfähle festgebunden, die alle in einer Reihe lagen, und zwar so fest, dass sie sich nicht bewegen konnten, auch nicht den Kopf. Kind A ganz links hatte den Rücken zu den drei anderen Pfählen. Die Kinder B, C und D schauten alle in die gleiche Richtung, also mit dem Rücken zu A. Kind B konnte also die beiden Kinder C und D vor ihm sehen. Ebenso sah C Kind D. Der Häuptling brachte 2 weiße und 2 schwarze Federn. Er steckte jedem Kind eine Feder ins Haar, ohne dass es die Farbe wusste. Nun sagte er: „Ich bewundere nicht nur Leute mit Mut, sondern auch mit Grips. Ein einziger von euch, kann alle 4 befreien, wenn er mir sagen kann, welche Farbe seine Feder hat. Es ist verboten miteinander zu sprechen. Ihr habt nur eine Chance. Wenn jemand einen Fehler macht, sind alle verurteilt.“ Wie können die Indianerkinder das schaffen?
- Eine Gärtnerei liefert 50 rosa Löwenmäulchen und 32 blaue Kornblumen. Leider ist ein rosa Löwenmäulchen, das es nicht mehr gebraucht werden kann. Aus den restlichen Pflanzen soll ein Garten mit einem tollen Quadratmuster gestaltet werden. Findest du verschiedene Varianten? Welche gefällt dir am besten?

### **Natur und Technik - Wald**

- Wald sammeln: Suche einen möglichst langen Grashalm, eine Vogelfeder, etwas Weiches, etwas Hartes, etwas Eckiges, Früchte von Bäumen, besonders schöne Blätter, usw. Bestimme wenn möglich die Namen der Dinge. Gestalte Schildchen zum Aufstellen und beschrifte sie mit diesen Namen. Gestalte ein eigenes „Waldmuseum“. Fotografiere deine Ausstellung und schicke es an [exploratio.ch](mailto:exploratio.ch)
- Wald erleben: Sammle Naturmaterialien. Lege damit Mandalas. Fotografiere sie und schicke sie an [exploratio.ch](mailto:exploratio.ch)
- Wald essen: Informiere dich, welche Pflanzen im Wald essbar sind, z.B. hier. Wähle ein Rezept aus, sammle im Wald die Zutaten und probiere es aus. Teile uns deine Erfahrungen unter [exploratio.ch](mailto:exploratio.ch) mit.

### **Kleine Spiele für zwischendurch**

- Zeichne ein Raster von 4 mal 4 oder 5 mal 5 Punkten auf ein kariertes Papier. Kind A und B verbinden abwechselnd waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) zwei benachbarte Punkte miteinander. Das Ziel ist, die vierte Seite eines

Quadrates zu zeichnen. Wer das schafft, darf in das Quadrat sein Zeichen setzen (z.B. ein X oder ein O) und kommt nochmals so lange dran, bis kein Quadrat mehr vervollständigt werden konnte. Dann ist das andere Kind wieder an der Reihe. Wenn alle Punkte verbunden sind (auch der Rand des Rasters), ist das Spiel zu Ende. Wer mehr Quadrate erobert hat, ist Sieger.

- Zeichne einen Kreis und teile ihn mit geraden oder krummen Linien, die einander kreuzen, in etwa 20 Gebiete. Kind A malt ein beliebiges Gebiet mit seinem Farbstift an, dann ist Kind B mit seiner Farbe an der Reihe. Kein bemaltes Gebiet darf an ein bemaltes Gebiet des Gegners grenzen. Gemeinsame Eckpunkte sind erlaubt. Wer zuerst kein Feld mehr anmalen kann, hat verloren.
- 5 gewinnt: Nehmt ein kariertes Blatt. Kind A setzt ein X auf einen beliebigen Kreuzungspunkt der Linien. Kind B setzt ein O, ebenfalls auf einen beliebigen Punkt. Wer zuerst 5 Zeichen in einer Reihe setzen konnte (waagrecht, senkrecht oder diagonal) hat gewonnen.