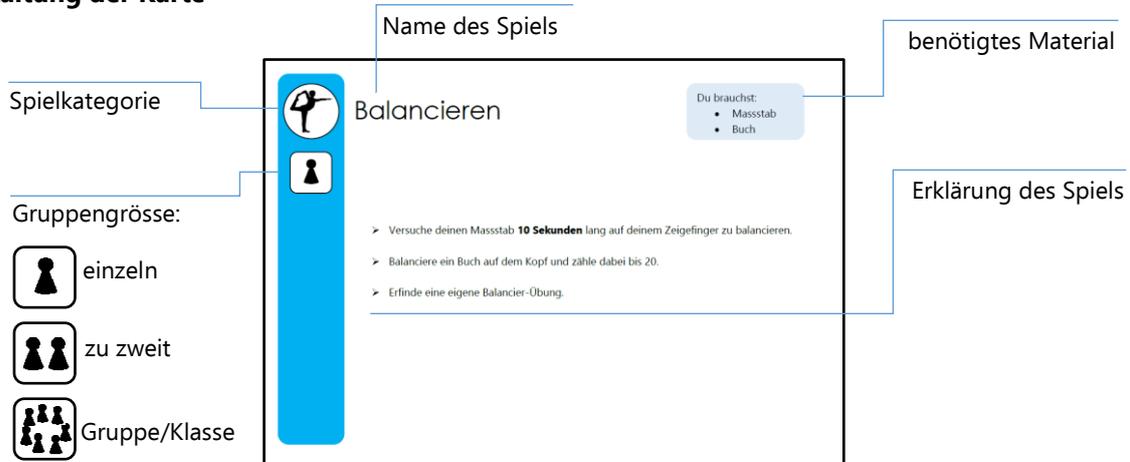


# Anmerkung zum Umgang mit der Spielkartei

Info für Lehrpersonen



## Gestaltung der Karte



## Konzept

Diese Spielkartei bietet eine Sammlung von Spielideen, die direkt im Unterricht eingesetzt werden können. Bei der Auswahl der Spiele wurde darauf geachtet, dass sie mit möglichst wenig und nur einfach zu beschaffendem Material durchgeführt werden können und nicht viel Platz benötigen. Es wird zwischen vier Spielkategorien unterschieden. Zwei dieser Kategorien richten sich primär an die Lehrperson. Diese Spiele können bei der Unterrichtsplanung beigezogen und eingebaut oder spontan im Unterricht gezückt und angewendet werden. Die meisten dieser Spiele erfordern eine Anleitung durch die Lehrperson. Zwei weitere Kategorien richten sich an die SuS. Sie sind gut verständlich und ohne Aufwand durchführbar. Somit können einzelne Rätsel oder Spiel- und Bewegungsideen herausgesucht und selbstständig ausgeführt werden. So könnten diese Karten zum Beispiel für Kinder zur Verfügung stehen, die bei der Arbeit eine Pause brauchen oder vor der Zeit mit einer Aufgabe fertig sind.

## Übersicht Spielkategorien



### Kopf auslüften

Auf diesen Karten finden sich Spiele, die im Unterricht zwischendrin als Auflockerung gespielt werden können.



### Im Unterricht einbauen

Spiele dieser Kategorie eignen sich besonders gut, um sie mit dem Unterrichtsstoff zu verbinden. Sie sollen Anregungen und Ideen zur spielerischen Vermittlung des Schulstoffs geben.



### Denkaufgaben/Rätsel

Diese Kategorie fasst verschiedene Rätsel und Spiele zusammen, bei denen geknobelt werden muss. Im Unterschied zu den anderen Karten sind diese doppelseitig, mit der Lösung auf der Rückseite.



### Bewegungsaufgaben

Bei diesen Aufgaben dreht sich alles um Bewegung. Die SuS sollen Gelegenheit bekommen, ihren Körper zu aktivieren.

# Anmerkung zum Umgang mit der Spielkartei

Info für Lehrpersonen



---

## Ausdrucken

Die Spielkarten haben die Grösse A5. Beim Ausdrucken müssen folgende Einstellungen ausgewählt werden:

- zwei Seiten pro Blatt
- Ausrichtung Querformat

Mit diesen Einstellungen werden immer jeweils zwei Karten auf einem Blatt untereinander angeordnet. Drückt man die Denkaufgaben doppelseitig aus, so befindet sich die Lösung zum Rätsel direkt auf der Rückseite der Karte.

## Vorschläge zur Verwendung der Symbole

Die Symbole können verwendet werden, um den Aufbewahrungsort der jeweiligen Karten zu kennzeichnen. Wenn man in der Klasse gemeinsam ein Spiel auswählt und durchführt, kann man mit den Symbol-Karten zunächst die Kategorie auslosen und dann eine Karte aus der jeweiligen Kategorie zufällig ziehen lassen.

Wenn man die Spielkarten so bedrucken möchte, dass immer nur ein Spiel auf einer Karte ist, kann man die Symbole auch als Rückseite der Karte verwenden. Dies geht folgendermassen: Einfach eines der Symbole mehrfach ausdrucken und dabei dieselben Einstellungen wählen wie oben beschrieben (**Achtung:** Einstellung des einseitigen Drucks nicht vergessen). Danach das auf diese Weise bedruckte Papier so in den Drucker legen, dass man nun die Spielkarten auf die noch leere Seite des Papiers drucken kann. Möglicherweise sollte man zunächst einen kleinen Test machen, um herauszufinden, wie man das Papier im Drucker ausrichten muss.