

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche	Bemerkungen, Ergänzungen, Hinweise
<b>Das Rechtschreiberennen</b>	<p>Dieses Spiel wird nach dem Prinzip des Geografiespieles gespielt. Es werden 6 Spalten gezeichnet. Als Titel stehen Rechtschreibschwierigkeiten. Z.B. tz, ck, äu, ie, ss. Über der sechsten Spalte steht das Wort Punkte. Nach dem Zufallsprinzip wird ein Buchstabe bestimmt, z.B. "K". Nun muss in jede Spalte ein Wort eingetragen werden, das mit "K" beginnt und die entsprechende Rechtschreibschwierigkeit enthält. Entweder nach einer vereinbarten Zeit, oder wenn der Erste fertig ist, wird gestoppt. Jedes korrekte Wort ergibt 5 Punkte, wenn zwei das gleiche haben, nur 2 Punkte. Fehlende und unkorrekte Worte geben keine Punkte. Wer hat nach 5 oder 10 Runden die meisten Punkte? Variante für jüngere Kinder, DaZ oder Fremdsprachenunterricht: einfache Buchstaben verwenden, z.B. a, e, i, o, u die im Wort vorkommen sollen, keinen fixen Anfangsbuchstaben verwenden oder mit einem Text arbeiten, in dem die Kinder die Worte suchen können.</p>	Papier und Schreiber	Wörter, Rechtschreibung	
<b>Trick - Track (Shut the Box)</b>	<p>Jeder notiert auf einem Blatt die Zahlen 1 - 9. Der 1. Spieler würfelt mit 2 Würfeln und bildet die Summe. Diese Summe darf er auf seinem Blatt abstreichen oder die Zahl nach Belieben in zwei Teile zerlegen und beide Zahlen abstreichen. Z.B: bei einem Wurf von 3 und 5: Die 8, oder 2 und 6 oder 3 und 5 oder 7 und 1. Sind 6 - 9 abgestrichen, kann der Spieler entscheiden, ob er mit einem oder zwei Würfeln würfeln will. Kann nach einem Wurf nichts abgestrichen werden, ist die Runde für diesen Spieler beendet. Er zählt die restlichen Zahlen zusammen und notiert sie als Minuspunkte. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Wer nach 5 Runden am wenigsten Punkte hat, hat gewonnen. Kann auch alleine gespielt werden.</p>	2 Würfel pro Person, Papier, Schreiber	Addieren, Zahlen zerlegen, Strategie	

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche	Bemerkungen, Ergänzungen, Hinweise
<b>Blinde Kunstmaler</b>	Alle schliessen die Augen. Vor jedem liegt ein Blatt Papier und in der Hand ein Schreiber. Die Spielleiterin gibt vor, was gemalt wird. Ein Haus, daneben ein Baum etc. Am Schluss dürfen die Kunstwerke betrachtet werden.	Papier, Schreiber	Konzentration, Wahrnehmung, Orientierung, Spass	
<b>Verzauberte Zeichnung</b>	Jeder erstellt eine einfache Zeichnung. Danach werden die Zeichnungen zu zweit ausgetauscht. Jeder ergänzt ungesehen die Zeichnung des anderen mit einem kleinen Detail. Findet der "Künstler" heraus, was hinzukam? Danach umgekehrt. Kann mehrmals wiederholt werden.	Papier, Schreiber	visuelle Wahrnehmung, Details erkennen, Konzentration, Merkfähigkeit	
<b>Steinchenpoker</b>	Es wird zu zweit gespielt. Jeder Spieler bekommt 3 Steinchen. Ungesehen nimmt jeder 0, 1, 2 oder 3 Steinchen in die eine Faust und streckt sie in die Mitte. Einer der beiden schätzt, wie viele Steinchen sich Total in den beiden Fäusten befinden. Der zweite gibt ebenfalls einen Tipp ab (gleiche Zahl geht nicht) und dann wird nachgezählt. Der Spieler, der richtig geraten hat, darf ein Steinchen weglegen. Nun sind nur noch 5 Steinchen im Spiel. Wenn keiner die Zahl errät, geht es mit der gleichen Anzahl Steine weiter. Wer zuerst kein Steinchen mehr hat, hat gewonnen.	3 Steinchen pro Spieler	Strategie, Logik, Rechnen, Wahrnehmung, Taktik, Einschätzung des Gegenübers, Kontakt, Feinmotorik	

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche	Bemerkungen, Ergänzungen, Hinweise
<b>Wäsche- klammer - feingefühl</b>	Es wird zu zweit gespielt. Ein Spieler schliesst die Augen, der andere heftet sorgfältig 5 Wäscheklammern an dessen Kleidung. Sind alle 5 Klammern befestigt, darf der "blinde" Spieler sie entfernen, dabei müssen die Augen geschlossen bleiben. Hat er nichts gespürt, darf er sich abtasten um die Klammern zu finden.	5 Wäsche- klammern pro Paar	Konzentration, Wahrnehmung, Ruhe, Zählen, Feinmotorik, Merkfähigkeit	
<b>Wo ist der Specht?</b>	Ein Spieler bekommt einen Stock und ist der Specht. Die anderen schliessen die Augen. Der Specht klopft mit dem Stock. Die anderen versuchen den Specht zu orten und zeigen mit ausgestrecktem Arm in die Richtung, wo sie ihn vermuten. Genügend Zeit lassen zum genauen Hinhören. Die Spielleiterin sagt, wann die Augen geöffnet und kontrolliert werden darf. Wie genau zeigen die Finger?	Stock	auditive Wahrnehmung, Richtungshören, Orientierung im Raum, Konzentration	
<b>Bildausschnitte</b>	In ein A4-Papier wird ein Loch von ca. 1 cm geschnitten. Ein Spieler legt das Lochpapier von den anderen ungesehen auf ein Bild in einer Illustrierten oder einem Bilderbuch. Die anderen betrachten den Ausschnitt und raten, was sich darunter versteckt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.	A4-Papier, Bilder aus Kalender, Bilderbuch oder Illustrierten, Schere	visuelle Wahrnehmung, Augen fixieren, Vorstellungsvermögen, Phantasie	
<b>Flaschen- schieszen</b>	Eine Petflasche gefüllt mit Wasser wird auf ein niedriges Tischchen (oder Hocker) gestellt, oben auf die Flaschenöffnung werden zwei Streichholzschachteln aufeinander gelegt. Die Mitspieler müssen aus zwei bis drei Metern Entfernung mit ausgestrecktem Finger und verbundenen Augen auf das Ziel losgehen und die Schachteln herunterstossen.	Petflasche, 2 Streichholzschachteln, ein kleiner Hocker, Augenbinde	Orientierung im Raum, Gleichgewicht, Distanz einschätzen	

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche	Bemerkungen, Ergänzungen, Hinweise
<b>Quadratwörter</b>	Wer schafft es, vier Wörter mit gleich vielen Buchstaben nach folgendem Prinzip zu verbinden: Das erste Wort wird waagrecht notiert. Dann werden zwei Wörter senkrecht an dieses gehängt. Das eine an den ersten, das andere an den letzten Buchstaben. Danach werden die beiden senkrechten Worte durch ein waagrechtes Wort miteinander verbunden.	Papier, Schreiber, evtl. Vorlage	Schreiben, Phantasie, Flexibilität	