

Vier Farben – Rennen: Tierspuren

Spielanleitung

Um was geht es?

Das spielerische Spuren Lernen bringt dich in Bewegung!
Kannst du die Tiere den Spuren richtig zuordnen?



Material

- Spielkarten laminiert
- Farbige Tuch / Plache

Spielanleitung

Das Spiel ist ein Stafettenlauf und kann sowohl auf einem breiten Waldweg (2-3 m) oder einem Platz gespielt werden. Das Spiel eignet sich für Zyklus 1 und 2 und bei allen Klassengrößen. Damit das Spiel nicht zu lange dauert, wird es mit ca. 64 Karten gespielt. 64 Karten entsprechen 2/3 der Karten, beispielsweise alle Tierbilder und alle Trittsiegel. Die Lehrperson entscheidet im Vorfeld selber, mit welchen Karten gespielt werden soll.

So geht's:

Auf einem Tuch/einer Plache werden die durchmischten Spielkarten umgedreht verteilt, so dass die weiße Rückseite nach oben zeigt. Vom Tuch aus werden in alle vier Himmelsrichtungen sieben grosse Schritte abgemessen und der Abstand mit einem Ast am Boden markiert.

Es werden vier Gruppen gebildet – rot, grün, gelb, blau. Die Kinder der einzelnen Gruppen stellen sich in einer Reihe hinter der Markierung auf.

Auf Los geht's Los und das vorderste Kind jeder Gruppe rennt zum Tuch, deckt eine Karte auf, schaut welche Farbe drauf ist, nimmt sie mit, wenn's die richtige ist, oder legt sie umgedreht wieder zurück, wenn's die falsche ist.

Mit oder ohne Karte rennt das Kind zurück und gibt dem wartenden Kind vorne in der Reihe einen Handschlag. Nun darf das nächste rennen. Das Spiel geht so lange, bis alle Gruppen alle Karten ihrer Farbe zusammenhaben.

Nach dem Spiel:

Die Kinder überlegen in der Gruppe, welches Trittsiegel zu welchem Tier und/oder Namen passt.



4 Farben – Rennen: Tierspuren

Total: 96 Karten

8 Tierbilder, 8 Trittsiegel, 8 Tiernamen (je 4 Karten):

- Waldmaus
- Igel
- Dachs
- Reh
- Eichhörnchen
- Wildschwein
- Feldhase
- Rotfuchs

Lösungen



Vier Farben – Rennen: Spielanleitung

Das Spiel ist ein Stafettenlauf und kann sowohl auf einem breiten Waldweg (2-3 m) oder einem Platz gespielt werden. Das Spiel eignet sich für Zyklus 1 und 2 und bei allen Klassengrößen. Damit das Spiel nicht zu lange dauert, wird es mit ca. 64 Karten gespielt. 64 Karten entsprechen 2/3 der Karten, beispielsweise alle Tierbilder und alle Trittsiegel. Die Lehrperson entscheidet im Vorfeld selber, mit welchen Karten gespielt werden soll.

So geht's: Auf einem Tuch/einer Plache werden die durchmischten Spielkarten umgedreht verteilt, so dass die weisse Rückseite nach oben zeigt. Vom Tuch aus werden in alle vier Himmelsrichtungen sieben grosse Schritte abgemessen und der Abstand mit einem Ast am Boden markiert.

Es werden vier Gruppen gebildet – rot, grün, gelb, blau. Die Kinder der einzelnen Gruppen stellen sich in einer Reihe hinter der Markierung auf.

Auf Los geht's Los und das vorderste Kind jeder Gruppe rennt zum Tuch, deckt eine Karte auf, schaut welche Farbe drauf ist, nimmt sie mit, wenn's die richtige ist, oder legt sie umgedreht wieder zurück, wenn's die falsche ist. Mit oder ohne Karte rennt das Kind zurück und gibt dem wartenden Kind vorne in der Reihe einen Handschlag. Nun darf das nächste rennen. Das Spiel geht so lange, bis alle Gruppen alle Karten ihrer Farbe zusammenhaben.

Nach dem Spiel: Die Kinder überlegen in der Gruppe, welches Trittsiegel zu welchem Tier und/oder Namen passt.







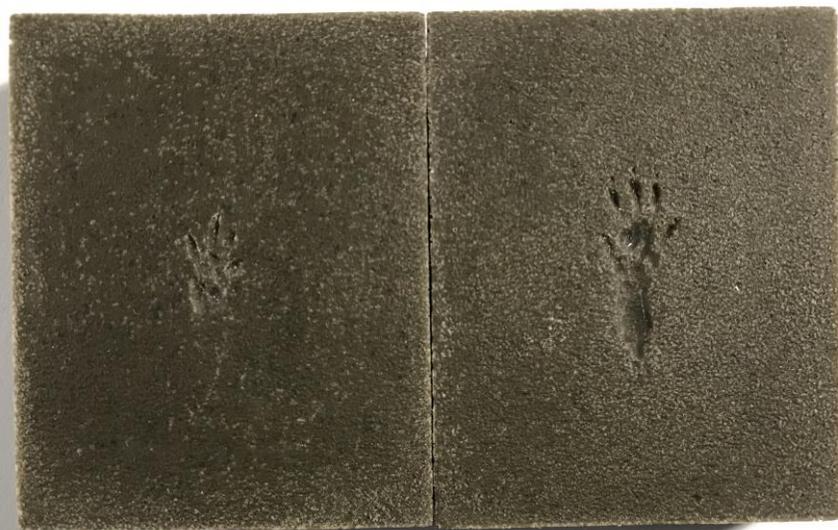






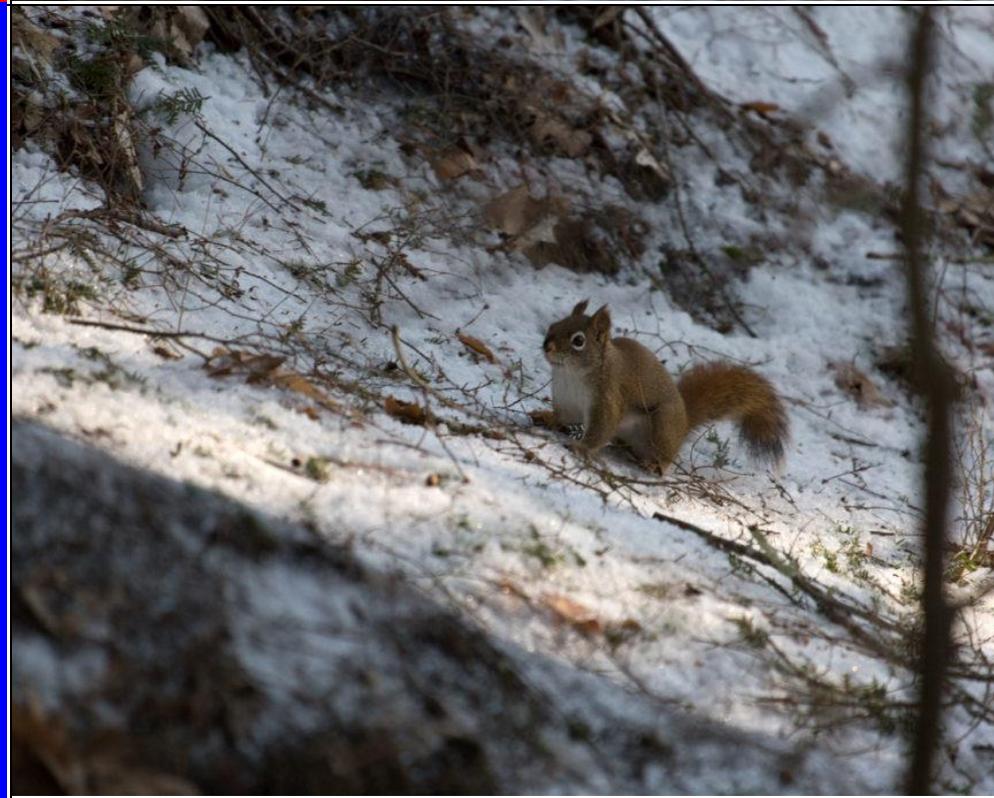




















Dachs

Dachs

Dachs

Dachs

Wildschwein

Wildschwein

Wildschwein

Wildschwein

Igel

Igel

Igel

Igel

Reh

Reh

Reh

Reh

Rotfuchs

Rotfuchs

Rotfuchs

Rotfuchs

Waldmaus

Waldmaus

Waldmaus

Waldmaus

Eichhörnchen

Eichhörnchen

Eichhörnchen

Eichhörnchen

Feldhase

Feldhase

Feldhase

Feldhase

