



15 LERN- UND GEMEINSCHAFTSSPIELE MIT DEN STAPELSTEINEN

Das Einmaleins in Bewegung	2
Die Einmaleinsbrücke	2
Teiler und Vielfache: Hopp oder Topp?	2
Kopfrechnen in Bewegung	3
Das Ziel ist der Weg	3
Rallye von der Zahl zur Aufgabe	3
Schätzspiel: Das Stapelsteingeheimnis	4
Kettenaufgaben erfinden	4
Deutsch in Bewegung	5
Fixe Suffixe	5
Reimschlangen	5
Silben hüpfen	5
Aufsatztraining: Lostopf der Fantasie	6
Soziale Spiele	7
Guten Morgen, wie geht es Euch heute?	7
Gruppen bilden mit Stapelsteinen	7
Allgemeine Umfragen oder das Kennlernspiel: Pizza oder Pommes?	7
Lauschspiel: Wo hat sich die Maus versteckt?	8
Der Komplimenteturm	8

15 bewegte Lern- und Gemeinschaftsspiele mit Stapelsteinen

Das Einmaleins in Bewegung

Ab Klasse 2

Die Einmaleinsbrücke



Die Reihen des kleinen Einmaleins im Bewegung:

Man legt die acht Stapelsteine in eine Reihe, so dass sie für Zahlen von zwei bis neun stehen. Man stellt sich vor, sie bilden eine Brücke, die man überqueren möchte. Dies macht man, indem man die Reihen hüpfen. Wer schafft es auf die andere Seite?

Spielablauf:

Einfach die Reihe mit ihren Aufgaben aufsagen und so die Brücke überqueren.

Beispiel: Die 2er Reihe. Start: „Einmal zwei ist gleich zwei.“ - auf den ersten Stein hüpfen. „Zwei mal zwei ist gleich vier.“ - auf den blauen Stein hüpfen. „Drei mal zwei ist gleich sechs“ - auf den violetten Stein hüpfen. Springt man von dunkelgrün (die 9) ans Ufer und sagt: „zehn mal zwei ist gleich zwanzig“ - hat man die Brücke überquert.

Stimmt das Ergebnis nicht, ist man ins Wasser gefallen!

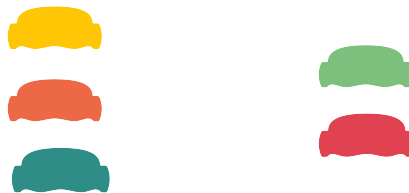
Teiler und Vielfache: Hopp oder Topp?

Ab Klasse 3

Eine Auswahl von Stapelsteinen wird in eine Reihe gelegt und steht für bestimmte Einmaleinsreihen.

Beispiele:

- gelb für die 2er Reihe
- hellgrün für die 3er Reihe
- orange für die 4er Reihe
- rot für die 5er Reihe
- dunkelgrün die 6er Reihe
- blau für die 7er Reihe
- lila für die 8er Reihe
- dunkelblau für die 9er Reihe



Ich würde mit zwei Steinen anfangen und das Ganze dann steigern. Binnendifferenziert kann man auch Stationen machen: Ein Parcours aus zwei Steinen und einen größeren aus drei Steinen. Das Ganze ist problemlos bis zu 8 Steine steuerbar (für die Einmaleinsmeister!)

Spielablauf:

Die Kinder hören eine Zahl. Kommt sie beispielsweise in der 3er Reihe vor, springen sie auf den Stapelstein, der für die 3er-Reihe steht. Kommt er nicht vor, springt man so, dass der Stapelstein zwischen den Füßen liegt.

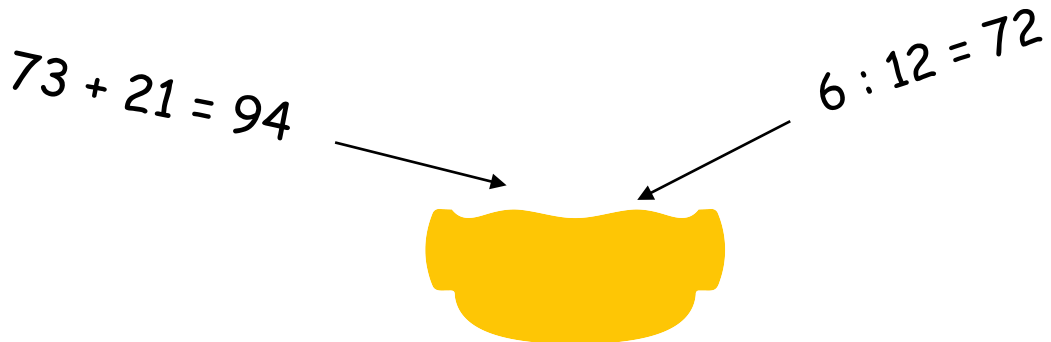
Kopfrechnen in Bewegung

ab Klasse 4

Kopfrechenaufgaben von Kindern und für Kinder

Das Ziel ist der Weg

Die Kinder befüllen einen Stapelstein als Lostopf mit selbst erdachten (und gelösten!) Kopfrechenaufgaben.



Sie haben also zunächst die Aufgabe, Aufgaben zu erfinden und aufzuschreiben - dies ist besonders geeignet für schnelle Rechner, die bei Eigenarbeitsphasen noch Zeit übrig haben oder als freiwillige Aufgabe für zwischendurch.

Dann geht es im Team oder Einzeln auf die Rennstrecke, die aus Stapelsteinen gelegt wird. Wer als erstes das richtige Ergebnis ruft, bringt sich oder sein Team einen Stein weiter. Bei zwei oder drei Teams kann es spannende Kopf-an-Kopf-Rennen geben!



Rallye von der Zahl zur Aufgabe

Ab Klasse 1

Auch dies eignet sich gut zum Überbrücken für schnelle Rechner.

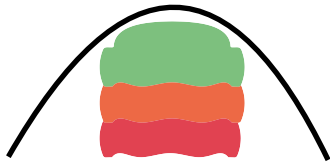
Jeder Stapelstein steht nun für eine vorgegebene Zahl. Diese kann auf einem Zettel neben dem Stein stehen. Die Kinder überlegen nun Aufgaben, die die Zahl zum Ergebnis haben, schreiben sie schnell auf und wenn sie für jeden Stein eine Aufgabe haben, ist ihre Rallye fertig. Dann hüpfen sie von Stein zu Stein und präsentieren ihre Arbeit. Auf jedem Stein sagen sie dann ihre Aufgabe. Die anderen Kindern rechnen mit und schauen, ob die jeweilige erdachte Aufgabe zur Zahl passt.

Es können auch einfach Aufgaben der Kinder gesammelt und vermischt werden. Bei Spiel werden sie laut vorgelesen und die Kinder rennen schnell zum richtigen Stapelstein.

Schätzspiel: Das Stapelsteingeheimnis

Klasse 1, Anfangsunterricht -je mehr Steine man hat, desto besser :-)

Ein Stapel Steine wird unter einem Tuch versteckt. Die Kinder schätzen, wie viele Steine es sind, die da gestapelt liegen. Anschließend wird das Geheimnis gelüftet.



Kettenaufgaben erfinden

ab Klasse 2

Auch hier wird eine Aufgabe für ein Ergebnis gesucht, was als offene Aufgabenstellung sehr die Binnendifferenzierung unterstützt. Dabei steht jeder Stein für eine Zahl.

Man zeigt den Kindern beispielsweise einen Stapel aus drei Steinen und sagt: „Alle zusammen ergeben 16.“



Nun dürfen die Kinder erfinderisch werden:

$$16 = 10 + 5 + 1$$

$$16 = 4 + 9 + 3$$

Variante Subtraktion:

"Ich hatte mal hundert, dann kamen die drei und jetzt habe ich nur noch 40."

$$40 = 100 - 20 - 30 - 10$$

$$40 = 100 - 15 - 15 - 30$$

Deutsch in Bewegung

Fixe Suffixe

Wir verwandeln Adjektive in Nomen.

Daher stehen diesmal die Stapelsteine für bestimmte Suffixe, beispielsweise „-heit“ oder „-keit“.

Nun rufen ein:e Spielleiter:in den Kindern Adjektive zu, beispielsweise

schön, gesund, einsam, zufrieden, freundlich, höflich, stur, grausam, frech, beliebt...

Die Kinder laufen dann schnellstmöglich zur Nomen-Endung „-heit“ oder „-keit“.



-heit



-keit

Reimschlangen

Klassen 1-4

Je mehr Reime man findet, desto länger wird die Schlange!

Es werden zwei Gruppen gebildet, in jeder Gruppe gibt es die gleiche Anzahl Steine, jedes Kind hat einen eigenen Stein. Dann wird ein Wort gesagt. Die jeweilige Gruppe muss nun gemeinsam verschiedene Reimwörter finden für ihre Schlange. Für jedes Reimwort wird ein Stein vorn angebaut. Die Schlange bewegt sich durch den Raum, indem immer der hintere Stein nach vorn wandert - pro Reimwort. Auch das kann ein spannendes Kopf-an-Kopf Rennen werden.

Variante für die Schuleingangsstufen: Die Klasse baut gemeinsam eine große Schlange, indem sich jedes Kind, dem ein Reimwort eingefallen ist, meldet. Kommt es an die Reihe und passt das Reimwort, darf es den Schlangenstein setzen und die Schlange wandern lassen.

Silben hüpfen

Klasse 1

Silben werden jetzt nicht mehr geklatscht, sondern gehüpft: Dabei steht jeder Stapelstein für eine Silbe:

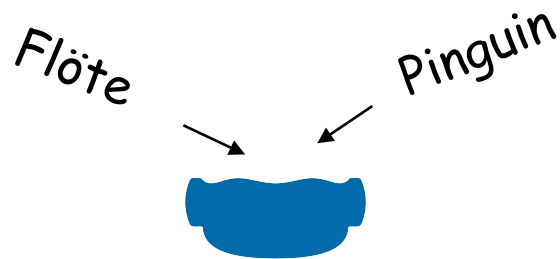
Blu - men - topf- er - de → 5 Silben = Man hüpfte auf 5 Steinen



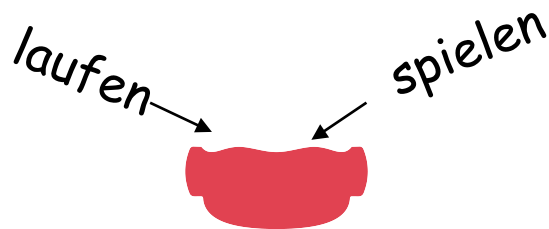
Aufsatztraining: Lostopf der Fantasie

Aufsatz schreiben mal anders, ab Klasse 4

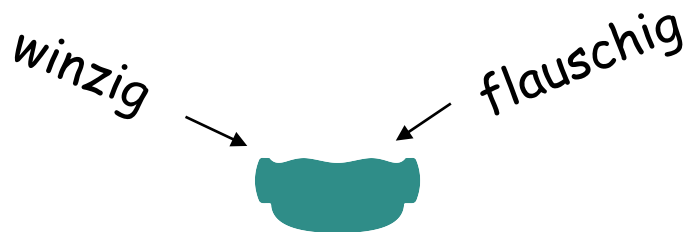
Die Stapelsteine werden hier wieder zum Lostopf. Die Kinder schreiben selbst „Lose“
In den blauen Stapelstein werden die Nomen gelegt.



In dem roten Stapelstein sammeln wir die Verben



In den grünen Stapelstein befinden sich die Adjektive.



Dann wird „die Geschichte des Tages gezogen“:
2 Nomen - 2 Verben - 2 Adjektive

Diese 6 müssen in einer selbst ausgedachten Geschichte verarbeitet werden.

Soziale Spiele

Guten Morgen, wie geht es Euch heute?

Für jedes Alter

So kann jedes Kind zeigen, wie es ihm geht und man erhält sogleich ein wahres „Stimmungsbild“. Für jüngere Kinder reichen drei Steine: Wie eine Ampel werden rot, gelb und grün gelegt.

Grün - mir geht es super

Gelb - mir geht es „okay“

Rot - heute bin ich nicht so gut drauf



Ältere Kinder können noch hellgrün und orange als Nuancen dazu nehmen und so ihre Gefühlsskala erweitern.



Gruppen bilden mit Stapelsteinen

Statt abzählen, für jedes Alter

Der/die Spielleiter:in legt so viele Stapelsteine aus, wie er Gruppen benötigt. Dazu sagt er, wie viele Kinder an jedem Stein stehen dürfen. Dann verteilen sich die Kinder, zählen gut mit und schon sind die Gruppen eingeteilt.

Allgemeine Umfragen oder das Kennlernspiel: Pizza oder Pommes?

Für jedes Alter

Welche Gemeinsamkeiten haben wir? Was unterscheidet uns?

Zunächst legt man alle Stapelsteine nebeneinander. Welche Farbe findest du am schönsten? Dort stellen sich die Kinder auf. Die beiden Stapelsteine, bei denen die meisten Kinder stehen, nimmt man für das Entweder-Oder-Spiel. Doch bei der Auswahl der Antwortmöglichkeiten sind natürlich keine Grenzen gesetzt.

Die Stapelsteine werden voneinander entfernt aufgestellt, so dass man schnell hinlaufen oder springen muss. Nun können die Kinder ihr Entweder-oder-Spiel starten und sich so besser kennenlernen.

Immer steht ein Stein für eine Sache, z.B. - magst du lieber Pizza oder Pommes? Versteckspiel oder Fangen? Auf dem Spielplatz oder im Garten spielen? Hund oder Katze?

So lassen sich viele Gemeinsamkeiten feststellen. Die Kinder lieben es, ihre Mitschüler:innen auf diese Weise zu interviewen!

Lauschspiel: Wo hat sich die Maus versteckt?

Konzentration und Aufmerksamkeit fördern

Klasse 1 - 3

Für das Spiel braucht man einen Sitzkreis. Ein Kind sitzt mit verschlossenen Augen in der Kreismitte, die Stapelsteine liegen im Inneren des Kreises verteilt. Der/Die Spielleiter:in wählt per Fingerzeig drei Kinder aus, die nacheinander unter jeweils einem Stein eine Sache verstecken (ich nehme gern Bohnen- oder Reissäckchen).

Bei diesem Spiel wird gelauscht und daher müssen alle möglichst leise sein und sich auch schleichend bewegen.

Sind die „Mäuse“ versteckt, rufen alle: „Wo haben sich die Mäuse versteckt?“ Nun darf das Kind auf drei Steine zeigen, wo etwas drunter sein könnte. Wie viele versteckte Dinge werden gefunden?

Der Komplimenteturm

Die Kinder ernennen eine:n Mitschüler:in und dann dürfen nacheinander acht Kinder je einen Stein nehmen, dem Kind etwas Liebes sagen („an dir gefällt mir...“, „ich mag dich, weil...“) und die Steine dabei stapeln: So wird in Form eines Turms sichtbar, dass jedes Kind viele Qualitäten hat. Obwohl die Kinder den Turm ja bereits kennen, sind sie oft sehr erstaunt und diesmal im Inneren bewegt!

Unsere Stapelsteinliebe



@waldorf.lehrerin.
montagskindblog.de