

WürfelWelt „Spiel und Bewegung“

Die WürfelWelt ist ein neues, sehr robustes und vielseitiges Mediensystem mit geradezu unerschöpflichen Möglichkeiten. Immer ist Bewegung Bestandteil des Spielens und Lernens. Und weil Bewegung beflügelt, ist der Umgang mit der WürfelWelt für alle Kinder immer wieder ein Riesenspaß und fordert stets von neuem zu eifrigem Mittun heraus.

Durch Größe, Robustheit und Festigkeit des Materials kann aus einem normalen „Würfel“ ein Werfen, Rollen oder Kegeln werden. Somit bieten sich Bewegungsanreize mit hohem Aufforderungscharakter. Wird der Würfel mit den Punkten von 1 bis 6 bestückt, kann er für jedes Gesellschaftsspiel genutzt werden. Mit dieser bewegungsintensiven Art des Würfels werden altbekannte Spiele noch variantenreicher.

Neben den bereits erschienenen Inhalten können Sie auch ganz einfach selbst beliebige Inhalte in den Seitenflächen der Würfel befestigen. Dazu bieten wir selbst beschreibbare Blanko-Karten sowie Fixierscheiben, die wir Ihnen gerne als Probier-Paket zusenden.

Vorbemerkung

Das WürfelWelt-Paket **„Spiel- und Bewegung“** besteht aus zwölf Spiel- und Lernsets. Eine Beschreibung der Sets befindet sich auf den folgenden Seiten. Es wird empfohlen, vor dem konkreten Spieleinsatz die einzelnen Impulscheiben mit den Kindern zu besprechen, um Begriffe zu klären und etwaige Kinderfragen beantworten zu können.

Ziel der Arbeit mit diesem Set ist es, vielfältige Bewegungsimpulse zu setzen und kindgerechte, motivierende Übungen durchzuführen. Die Sets 1 und 2 (Mit dem Würfel turnen) können unmittelbar als Übungsvorlage dienen. Alle anderen Sets sind zunächst Bewegungsanregung (insbesondere durch die pantomimische Darstellung, siehe unten), darüber hinaus können die Sets 3 bis 12 auch in Spielen verwendet werden, die besonders Sprechen und Zuhören fördern und fordern (Spielvorschläge siehe unten).

Arbeitstechniken

Für das Spielen mit dem (oder den) Würfel(n) selbst kann die Lehrkraft verschiedene Techniken anwenden, wobei durch die zu überbrückende Entfernung der Bewegungsanreiz mehr oder weniger stark ausgeprägt werden kann:

- Die Kinder sitzen im Bodenkreis und rollen sich den/die Würfel gegenseitig zu.
- Sie stehen im Kreis und würfeln, in dem sie den/die Würfel auf den Boden werfen.

- Sie stehen im Kreis, werfen sich den/die Würfel gegenseitig zu und fangen ihn/sie auf.
- Sie geben den/die Würfel von Hand zu Hand weiter.
- Sie halten gemeinsam ein großes Tuch, in dessen Mitte der/die Würfel liegt/liegen. Durch gemeinsames Hochheben des Tuches und anschließendes Herablassen erzeugen sie dann durch gemeinsames Tun ein Würfelbild.
- Ein Kind mit verbundenen Augen dreht einen Würfel und erzeugt so das zu verwendende Würfelbild.

Würfelmemo

Besonders beliebt bei Kindern ist die Spielform „Würfelmemo“. Hierzu schauen sie sich intensiv alle sechs Abbildungen an, die sich an den Seitenflächen des Würfels befinden. Sie versuchen, diese Abbildungen zu memorieren, also im Kopf zu behalten. Jetzt würfelt (oder wirft) jedes Kind, schaut sich die sichtbaren Abbildungen an und nennt dann die Abbildung, die sich verdeckt unter dem Würfel befindet. Ist die Antwort richtig, erhält das Kind eine Belohnung und gibt den Würfel an ein anderes Kind weiter. Ist die Antwort falsch, darf es noch einen zweiten Versuch durchführen. Besonders interessant wird diese Variante, wenn in jeder der 6 Würfeltaschen mehrere Scheiben übereinander liegen. Nach einer richtigen Antwort kann die entsprechende Abbildung herausgenommen werden, wodurch die darunter liegende Abbildung sichtbar wird. Somit ergeben sich immer neue Variationen der zu merkenden Begriffe.

Pantomime

Ein Kind darf sich einen bestückten Würfel allein betrachten. Es sucht sich eine Abbildung aus, die es pantomimisch darstellen möchte, ohne dabei etwas zu sagen. Je nach gewähltem Thema kann die Abbildung auch ein Tier oder einen Gegenstand zeigen, wobei dann das Tier imitiert bzw. die Benutzung des Gegenstandes gezeigt werden kann. Beim anschließenden Vorführen versuchen die anderen Kinder, den Begriff zu erraten. Dies kann je nach Entwicklungsstand der Kinder ohne Würfel oder auch mit Hilfestellung durch Betrachten des Würfels geschehen. Nach dem Erraten sollte der Begriff versprachlicht werden. Hat die Gruppe den Begriff auf Anhieb (alternativ: in vorgegebener Zeit) richtig erraten, bekommt das darstellende Kind eine Belohnung und das nächste ist an der Reihe.

Was passt nicht?

Hierbei werden in einen Würfel 5 Abbildungen aus einem Wortfeld eingelegt und eine aus einem anderen Wortfeld. Nun betrachten die Kinder den Würfel von allen Seiten. Ziel ist es, den nicht passenden Begriff zu finden und zu begründen, warum dieser nicht passt. Wer den Begriff zuerst findet, hat gewonnen.

Ich sage das, was du gleich siehst (Kooperationsspiel von kleinen Teams)

Zwei Kinder sitzen Rücken an Rücken, sodass sie sich nicht sehen können (alternativ: durch ein Regal oder einen Vorhang getrennt). Ein Kind betrachtet den Würfel mit neuen, zuvor eingelegten Abbildungen. Dann wählt es eine aus, die es dem anderen Kind mündlich beschreibt, allerdings ohne den dargestellten Begriff zu nennen. Dann wird der Würfel dem anderen Kind zuge rollt. Jetzt versucht dieses, den Begriff zu finden. Gelingt es im ersten Anlauf, erhält das Team eine Belohnung. Ein zweites Team dient als Schiedsrichter, nach einem Durchgang wird gewechselt. Gewonnen hat das Team, das die meisten Begriffe gefunden hat. Die alternative Spielvariante funktioniert genau andersherum (Ich sage das, was du schon sahst): Ein Kind betrachtet sich vor der Beschreibung alle Abbildungen und gibt den Würfel danach an das andere Kind, das jetzt eine der Abbildungen beschreibt.

Alle gegen den Würfel (Kooperationsspiel)

Bei diesem Spiel darf ein Kind sich einen Begriff aussuchen und die Fragen der anderen beantworten, allerdings nur mit „ja“ oder „nein“. Die ratenden Kinder fragen der Reihe nach, ohne auf einen Begriff zu zeigen (alternativ: durch einen Vorhang o.ä. getrennt). Um die Kooperation der Kinder zu stärken, wird zuvor ein Stapel mit Spielmarken aufgebaut. Bei jedem nein wird eine der Spielmarken vom Stapel genommen. Das Spiel ist beendet, wenn die Kinder den richtigen Begriff erraten haben (sie haben gewonnen) oder wenn keine Spielmarken mehr da sind (der Würfel hat „gewonnen“). Je nach Entwicklungsstand können mehr oder weniger Spielmarken verwendet werden, mindestens jedoch 6. Bei älteren Kindern kann vereinbart werden, dass die fragenden Kinder nicht die abgebildeten Begriffe selbst erwähnen dürfen.

Was ist anders? (Kim-Spiel)

Bei diesem Spiel werden jeweils zwei Themensets zu einem Wortfeld benötigt, sodass 12 Abbildungen zu einem Thema vorhanden sind. Eine Gruppe von Kindern betrachtet einen Würfel und prägt sich die Abbildungen ein. Nun verlässt die Gruppe den Raum und ein Kind darf eine oder auch mehrere Abbildungen tauschen. Die zurückgekehrten Kinder raten nun, was sich verändert hat.

Vorstellung der Sets

● Set 1: Mit dem Würfel turnen 1

Das Set enthält sechs Scheiben mit Bewegungsimpulsen, die mit Hilfe des Würfels durchgeführt werden sollen.

1. Die Kinder sollen den Würfel in die Luft werfen und wieder auffangen;
2. Die Kinder sollen um den Würfel herumkrabbeln;
3. Die Kinder sollen den Würfel zwischen ihren Füßen einklemmen und dann

- die Beine zusammen mit dem eingeklemmten Würfel heben und senken;
4. Die Kinder sollen den Würfel mit beiden Händen festhalten und dann den Körper zusammen mit den ausgestreckten Händen nach links und nach rechts drehen;
 5. Die Kinder sollen sich im Kniestand den Würfel auf den Rücken legen lassen und dann langsam – den Würfel auf dem Rücken balancierend – in Kreis herumkrabbeln;
 6. Die Kinder sollen den Würfel mit beiden Händen festhalten und dann mit gestreckten Armen Kniebeugen machen.

Set 2: Mit dem Würfel turnen 2

Das Set enthält sechs Scheiben mit Bewegungsimpulsen, die mit Hilfe des Würfels durchgeführt werden sollen.

1. Die Kinder sollen den Würfel mit beiden Händen über dem Kopf halten und dann mehrmals nacheinander hochspringen;
2. Die Kinder sollen den Würfel mit einer Hand auf dem Boden um ihren Körper herumschieben;
3. Die Kinder sollen sich auf den Bauch legen, den Würfel zwischen ihre Füße einklemmen (mit Hilfe) und dann die Unterschenkel gemeinsam mit dem eingeklemmten Würfel heben und senken;
4. Die Kinder sollen den Würfel mit beiden Händen über dem Kopf festhalten und dann auf einem Bein mehrmals hochspringen;
5. Die Kinder sollen sich den Würfel auf den Bauch legen lassen und dann langsam – den Würfel auf dem Bauch balancierend – in Kreis herumkrabbeln;
6. Die Kinder sollen mehrmals über den Würfel hüpfen bzw. springen. Wer es schon schafft, kann auch einige Schlusssprünge über den Würfel machen.

Set 3: Kleidung anziehen (alle Spielformen wie Memo, Was passt nicht etc. möglich)

1. Eine Hose anziehen;
2. Einen Pullover überziehen;
3. Eine Mütze aufsetzen;
4. Einen Schal umbinden;
5. Eine Jacke anziehen;
6. Schuhe anziehen.

Set 4: Körperpflege

1. Die Hände waschen;
2. Die Nase putzen;
3. Die Haare waschen;
4. Die Zähne putzen;
5. Die Haare kämmen;
6. Das Gesicht eincremen.

Set 5: Musikinstrumente allgemein

1. Blockflöte spielen;
2. Gitarre spielen;
3. Akkordeon spielen;
4. Klavier spielen;
5. Mundharmonika spielen;
6. Trompete spielen.

Set 6: Musikinstrumente Orff

1. Handtrommel spielen;
2. Xylofon spielen;
3. Klanghölzer spielen;
4. Rasseln spielen;
5. Schellenkranz spielen;
6. Triangel spielen.

Set 7: Emotionen

1. fröhlich;
2. traurig;
3. nachdenklich;
4. überrascht;
5. wütend;
6. ängstlich.

Set 8: Grimassen

Das Set enthält sechs Scheiben mit Abbildungen kindlicher Grimassen. Die Kinder sollen die Grimassen „nachspielen“ und weitere Grimassen „erfinden“.

1. Die Zunge weit herausstrecken;
2. Die Daumen in die Ohren stecken und mit den Fingern wackeln;
3. Die Nase mit dem Zeigefinger weit nach oben drücken;
4. Die Wangen fest mit Luft aufblasen und dabei die Augen und den Mund fest verschließen;
5. Die Nase mit dem Daumen zur Seite schieben und die Zunge herausstrecken;
6. Mit Daumen und Zeigefinger jeweils eine Brille formen und diese vor die Augen halten.

Set 9: Tiere in Bewegung 1

Das Set enthält sechs Scheiben mit Abbildungen von Tieren und schriftlichen Bewegungsimpulsen. Die Kinder sollen pantomomisch darstellen, wie sich die entsprechenden Tiere bewegen.

1. „Kletter wie ein Affe!“;
2. „Watschel wie ein Pinguin!“;

3. „Renne wie ein Pferd!“;
4. „Hüpfe wie ein Frosch!“;
5. „Flatter wie ein Schmetterling!“;
6. „Fliege wie ein Adler!“.

Set 10: Tiere in Bewegung 2

Das Set enthält sechs Scheiben mit Abbildungen von Tieren und schriftlichen Bewegungsimpulsen. Die Kinder sollen pantomomisch darstellen, wie sich die entsprechenden Tiere bewegen.

1. „Krieche wie eine Schlange!“;
2. „Springe wie ein Känguru!“;
3. „Schlage Haken wie ein Hase!“;
4. „Schreite wie ein Flamingo!“;
5. „Rutsche wie ein Seehund!“;
6. „Stolziere wie ein Pfau!“.

Set 11: Tierlaute 1

Das Set enthält sechs Scheiben mit Abbildungen von Tieren und der schriftlichen Darstellung zugehöriger Tierlaute. Die Kinder sollen die entsprechenden Laute nachmachen.

1. Esel (Iaah, iaah);
2. Frosch (Quak, quak);
3. Hahn (Kikeriki);
4. Hund (Wau, wau);
5. Katze (Miau);
6. Kuh (Muuuh).

Set 12: Tierlaute 2

Das Set enthält sechs Scheiben mit Abbildungen von Tieren und der schriftlichen Darstellung zugehöriger Tierlaute. Die Kinder sollen die entsprechenden Laute nachmachen.

1. Löwe (Grrr);
2. Maus (Piep, piep);
3. Schlange (Sssss);
4. Eule (Huu, huu);
5. Biene (Summ, summ);
6. Ziege (Määh).