

Mach gut mit! ➕ Hör gut zu!

Einleitung

„Hör gut zu!“ und „Mach gut mit!“ sind zwei Kartensets mit vielseitigen Spielideen für die Grundschule (Unterricht, Aktivierungspausen, Vertretungsstunden, etc).

„Hör gut zu!“-Karten:

Erkennen und Nachmachen verschiedener Geräusche

„Mach gut mit!“-Karten:

Bewegung, Reaktion und Koordination

Beide Sets können einzeln genutzt oder kombiniert werden.

Mach gut mit!  Hör gut zu!

Kartensets

Eine Auflistung aller Spielkarten finden Sie auf der Webseite **www.ohrenspitzer.de** unter **Methoden / Publikationen**.

Dort stehen auch die einzelnen Spielkarten zum Download und Selbst-Ausdrucken bereit, sodass Sie bei Verlust ggf. einzelne Spielkarten selbst nachdrucken können.

Schwierigkeit:

 leicht  mittel  schwer

Mach gut mit!

Bewegungsstaffel

Teilen Sie die Klasse in Teams ein und legen Sie die „*Mach gut mit!*“-Karten in mehreren Stapeln auf den Boden. Die Kinder laufen nacheinander zu den Karten, ziehen eine Karte, führen die Aufgabe aus und laufen zurück. Danach startet das nächste Kind. Das schnellste Team gewinnt.

Für mehr Abwechslung können zusätzlich Geräusche oder kleine Hindernisse in den Staffellauf integriert werden.

Mach gut mit! + Hör gut zu!

Bingo

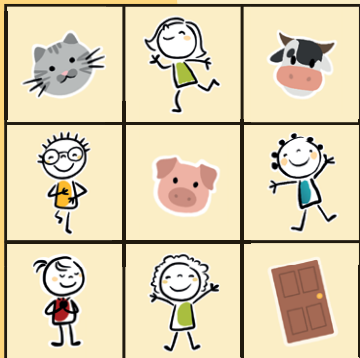
Jedes Kind bekommt einen Bingo-Zettel (*Beispiel-Vorlage siehe Rückseite*). Ein Kind oder Lehrer*in zieht eine „*Mach gut mit!*“- oder „*Hör gut zu!*“-Karte aus dem Stapel und liest diese laut vor.

Alle Kinder führen die Aktion aus oder machen das Geräusch nach. Wer das passende Feld auf seinem Bingo-Zettel findet, streicht es durch. Für die Kinder, die alle neun Felder durchgestrichen, ist die Spielrunde beendet.

Mach gut mit! + Hör gut zu!

Bingo | Vorbereitung

Bereiten Sie unterschiedliche
Bingo-Zettel mit den Kindern vor.
Ein Beispiel finden Sie hier:



Alle Motive auf: www.ohrenspitzer.de unter
Methoden / Publikationen

Mach gut mit! + Hör gut zu!

Mach's gleichzeitig!

Ziehen Sie zuerst eine „*Mach gut mit!*“-Karte und danach eine „*Hör gut zu!*“-Karte. Die Kinder führen beide Aufgaben gleichzeitig aus.

Beispiel: „Klatsche in die Hände“ und „Miau“ – die Kinder klatschen und miauen gleichzeitig.

Alternativ können Sie in Teams spielen, schwierigere Kombinationen wählen oder die Kinder eigene Kombinationen erfinden lassen.

Mach gut mit! + Hör gut zu!

Geräusche-Kommando

Ziehen Sie eine „Hör gut zu!“-Karte und eine „Mach gut mit!“-Karte.

Das Geräusch wird zum Kommando für die Bewegung:

Erklingt das Geräusch, führen die Kinder die passende Bewegung aus.

Nach und nach kommen weitere Geräusche und Bewegungen dazu, die sich die Kinder merken müssen. Wer hört genau hin und merkt sich alle Kombinationen?

Hör gut zu!

Geräusche-Ratespiel

Legen Sie die „Hör gut zu!“-Karten verdeckt aus. Ein Kind zieht eine Karte und macht das Geräusch vor. Die anderen erraten es. Wer richtig liegt, erhält die Karte. Sind alle Karten verteilt, endet das Spiel.

Stille Post

Die Kinder bilden eine Reihe. Ein Kind zieht eine „Hör gut zu!“-Karte und beschreibt das Geräusch, z. B. „Die Katze miaut“. Der Satz wandert von Kind zu Kind weiter. Das letzte Kind löst auf und macht das passende Geräusch nach.