**Spielesammlung des Stufenteam 3/4**

**Rhythmisierungsspiele:**

**Alle Fischen tauchen ab**

3 Fischer, Rest taucht unter und hat Daumen nach oben, Fischer berühren jeweils einen Daumen (gefangener Fisch), die gefangenen Fische müssen sich dann hinter ihren (vermuteten) Fischer stellen

Signale: „Alle Fische tauchen ab.“, „Alle Fische tauchen auf.“

**Lauschdiktat – zum Beruhigen**

Kinder tauchen unter, LehrerIn macht verschiede Geräusche im Klassenzimmer (Flasche öffnen, Klangschale, Tesa,…..), Wenn die Geräusche vorbei sind, dann benennen die Kinder die Geräusche in der richtigen Reihenfolge

**Montagsmaler**

Einfache Bilder (Fisch, Baum, etc.), ein Kind schaut sich das Bild geheim an und malt das Bild an die Tafel, alle anderen Kinder raten

**Zwerg / Riese / Mensch oder Jäger schießt**

**Rechenspiele:**

**Stilles Rechnen**

Kopfrechenaufgaben werden an die Tafel geschrieben (so viele wie Kinder in der Klasse sind), Kinder rechnen die Aufgaben einzeln an der Tafel (sie dürfen dabei nicht sprechen), geben den Stift weiter und verbessern ggf. falsch gerechnete Aufgaben

Regeln: Jedes Kind muss mal dran gekommen sein, keiner darf sprechen

**1x1 im Kreis**

Kinder sagen 1x1 Reihen auf und gehen einen Schritt weiter pro Aufgabe

**123-Piep**

Alle zählen nacheinander und wenn eine Zahl durch z.B. 3 teilbar ist wird es durch ein Piep ersetzt

**Rechenkönig / Rechenreise**

Alle Kinder sitzen, ein Kind steht hinter dem 1. Kind. L stellt Rechenaufgabe, das Kind das die Aufgabe schneller gelöst hat, darf zum nächsten Kind weiterwandern

* Alternativ: Lernwörter buchstabieren

**Mr. X**

X steht in der Mitte der Tafel und L oder Kind sich eine Zahl aus. Die anderen Kinder müssen durch sinnvolle Fragen erraten, welche Zahl es ist. Man darf nur ja oder nein sagen.

**Rechenschlange**

Kinder stehen in zwei Reihen hintereinander. Den beiden vordersten wird eine Aufgabe gestellt und das schnellere Kind sammelt, das langsamere in seine Schlange ein

Alternativ: mit Englischvokabeln

**Deutsch Spiele**

**Fliegenklatschenspiel:**

Symbole (Nomen, Verb, Adjektiv oder Satzzeichen oder Aussagen richtig/falsch)

2 Kinder mit Fliegenklatschen stehen an der Tafel, L nennt ein Wort und Kinder müssen auf das Symbol klatschen

**Wörter sammeln**

Alle Kinder sammeln zum Beispiel Nomen, sie kommen nacheinander dran, Wörter dürfen sich nicht wiederholen

**Für alle Fächer**

**Wer wird Millionär (Learning Apps)**

Zu verschiedenen Themen schon vorhanden, an der Tafel spielen

**Dali Klick**

Kacheln, die ein Bild verdecken über PowerPoint, Kacheln werden mit einer Aufgabe / richtigen Antwort geöffnet.

**Tickende Bombe**

Tickende Bombe wird immer weitergegeben (Stoppuhr geht auch), Kinder finden Übersetzungen in Englisch, 1x1 Reihen etc.