

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inklusive fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht.

Grundschule 3+4 – Ausgabe 42

Sachkunde

Was ein Wetter! Vier Spielideen rund um die Wetterlage

Julia Schneider



Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus der „Kreativen Ideenbörse Schule“ der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)

► Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).



Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet.

► Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).



Haben Sie noch Fragen?

Unser Kundenservice hilft Ihnen gerne weiter:

Schreiben Sie an info@edidact.de oder per Telefon 09221 / 949-410.

Ihr Team von eDidact



Was ein Wetter!

Vier Spielideen rund um die Wetterlage

Jahrgangsstufen 3+4

Julia Schneider

Kompetenzen und Inhalte

Sachkompetenz:

- die Wetterelemente benennen können: Niederschläge, Bewölkung, Windstärken
- Temperatur mit einem Thermometer messen und verändern
- Grad Celsius als Maßeinheit der Temperatur nennen

Methodenkompetenz:

- genau zuhören
- merken und kombinieren

Sozialkompetenz:

- Regeln beachten
- angemessenes Verhalten während freien Arbeitsphasen wahren
- zielorientiert Aktionen wählen

personale Kompetenz:

- sich einbringen und auf die Großgruppe einstellen
- vor einer Gruppe sprechen
- mit Erfolg und Misserfolg beim Spielen umgehen





I. Hinführung

Wir alle sind vom Wetter betroffen, egal ob morgens bei der Überlegung, was wir anziehen, oder bei der Planung des Wochenendes. Immer wieder stellt sich die Frage: „Wie wird eigentlich das Wetter?“ Dies bietet einen alltagsnahen Einstieg in das Thema, da auch die Schülerinnen und Schüler damit stets in Kontakt sind.

Anhand von vier leicht zu erlernenden Spielen können die Kinder ihr Wissen rund um das Wetter vertiefen und festigen. Die Spiele können je nach Vorwissen zu Beginn, während oder am Ende einer Unterrichtseinheit genutzt werden.

II. Übung

Spiel 1: „Was kann ich heute tun?“

In diesem Bewegungsspiel geht es um Aktivitäten, die mit einer bestimmten Wetterlage verbunden sind. Dabei gibt es nicht immer eine eindeutige Zuordnung. Es wird ein Satz vorgelesen (Material M1.1) und die Kinder sollen zur passenden Wetterlage laufen (Material M1.2–M1.5). Die Bilder der Wetterlagen sollten dafür im Raum gut sichtbar angebracht werden. → M1

Je nach Verteilung kann das Ergebnis zum Gesprächsanlass genutzt werden, warum Kinder das unterschiedlich wahrnehmen.

So muss man zum Beispiel die Blumen gießen, wenn es schon lange nicht mehr geregnet hat, oder man sollte sich ein schattiges Plätzchen suchen, wenn es richtig heiß ist.

Spiel 2: „Trio-Memo“

Bei diesem Trio-Memo dürfen immer drei Karten aufgedeckt werden. Ein Trio besteht aus einem Begriff, dem Wettersymbol und einem passenden Bild dazu. → M2

Spielvorbereitung:

Alle Karten werden verdeckt auf dem Tisch verteilt.

Spielablauf:

Variante 1:

Wer an der Reihe ist, darf drei Karten umdecken. Passen alle drei, darf man das Trio behalten. Wenn nicht, müssen die Karten wieder umgedreht werden und der nächste Mitspieler ist an der Reihe.

Wenn alle Trios gefunden wurden, endet das Spiel. Wer die meisten gefunden hat, gewinnt das Spiel.

Variante 2:

Wer an der Reihe ist, deckt immer nur zwei Karten auf, passen sie zusammen, dann legt man sie offen vor sich hin.

Deckt man eine Karte auf, die zu einem Pärchen passt, das einem selbst oder einem anderen Mitspielenden gehört, darf man die Karten nehmen und das Trio behalten. Wenn alle Trios gefunden wurden, endet das Spiel. Wer die meisten gefunden hat, gewinnt das Spiel!

Spiel 3: „Wettergeschichte“

Beim Vorlesen der Geschichte treten immer zwei Kinder gegeneinander an und sammeln Punkte für ihre Gruppe. → M3

Alle Kinder stellen sich in einem Abstand von 2 Metern gegenüber auf, sodass sich immer zwei gegenüberstehen. Jede Seite ist ein Team. Die sich gegenüberstehenden Kinder erhalten jeweils die gleiche Rolle. Nun liest die Spielleitung die Geschichte vor. Sobald eine Rolle erwähnt wird, laufen die beiden Kinder um die Wette. Der Laufweg muss vorher festgelegt werden (z.B. einmal um die ganze eigene Reihe herum zum eigenen Platz zurück). Wer schneller ist, holt einen Punkt für seine Mannschaft. Am Ende gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten.

Rollen: Regen | Wind | Wolke(n) | Sonne | Donner | Blitz | Gewitter | Schnee

**Spiel 4: „Thermometer-Spiel“**

In diesem Spiel üben die Kinder, Temperaturen an einem Thermometer abzulesen. Dabei sollen sie mithilfe von Würfeln oder dem Ausspielen von Karten die Temperatur verändern. → M4

Spielvorbereitung:

Das Thermometer (Material M4.1) liegt gut sichtbar für alle in die Mitte. Es werden zudem ein Würfel und ein Markierungsstreifen (z. B. ein Papierstreifen) bereitgelegt. Die Aktionskarten werden zu einem Stapel gemischt.

Alle, die mitspielen, erhalten drei Aktionskarten (Material M4.2–M4.4). Die übrigen Aktionskarten liegen als Nachziehstapel bereit.

Alle erhalten zwei „Auftragskarten“ (Material M4.5–M4.6), die restlichen werden in dieser Partie nicht gebraucht!

Ziel des Spiels:

Alle Auftragskarten müssen erfüllt werden. Wem dies zuerst gelingt, gewinnt das Spiel.

Spielablauf:

Wer an der Reihe ist, überprüft zunächst seine Auftragskarten mit der aktuellen Temperatur.

Passt die aktuelle Temperatur?

- Prima, dann legt man die Karte ab und der nächste Mitspielende ist an der Reihe.
- Man wirft den Würfel und bewegt dann den Marker entsprechend der Augenzahl 1 bis 5 Felder auf dem Thermometer nach oben oder nach unten. Würfelt man eine 6, muss man passen.
- Man spielt eine Temperaturkarte aus und bewegt den Marker entsprechend der Karte.

- Jetzt überprüft man noch einmal, ob man eine Auftragskarte erfüllen kann.
- Passt die aktuelle Temperatur, dann, dann legt man die Karte ab und der nächste Mitspielende ist an der Reihe.
- Ist es zu warm oder zu kalt, endet der Spielzug trotzdem.

Weitere Spielvarianten:

- Man könnte entweder auf die Aktionsmöglichkeit „Würfeln“ oder auf die Temperaturkarten verzichten.
- Wer eine Auftragskarte erfüllt hat, zieht eine nach. Ist der Nachziehstapel leer, endet das Spiel, sobald die nächste Karte erfüllt wurde. Wer dann die meisten Karten erfüllt hat, gewinnt das Spiel.
- Man teilt zu Beginn alle Auftragskarten aus, wer zuerst seinen Karten erfüllt hat, gewinnt das Spiel.

eDidact.de 



Diese Einheit können Sie als Abonentin oder als Abonnent der Kreativen Ideenbörse Grundschule kostenfrei als farbige Version downloaden. Einfach Titel des Beitrags eingeben und bequem herunterladen.



Was kann ich heute tun?

Meine Mutter sagt, ich soll die Blumen gießen.

Heute ziehe ich endlich kurze Hosen an.

Später gehen wir ins Schwimmbad.

Heute machen wir eine große Fahrradtour.

Nach der Schule gibt es eine Schneeballschlacht.

Mein Opa möchte heute mit mir Drachen steigen lassen.

Mein Vater hat heute Morgen eine Mütze und einen Schal angezogen.

Das Fußballspiel wurde abgesagt, es ist zu gefährlich heute.

Heute ist gutes Wetter zum Segeln.

Bei diesem Wetter sollte man nicht unter einem Baum stehen!

Mein Vater sagt, heute muss ich viel trinken!

Meine Eltern wollen heute den Garten umgraben,
das wird echt anstrengend!

Bei diesem Wetter muss man einfach ein Eis essen!

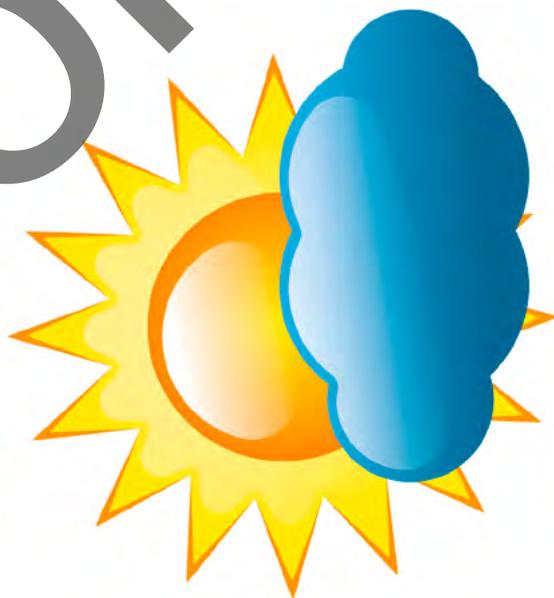
Nicht den Regenschirm vergessen!



Was kann ich heute tun?



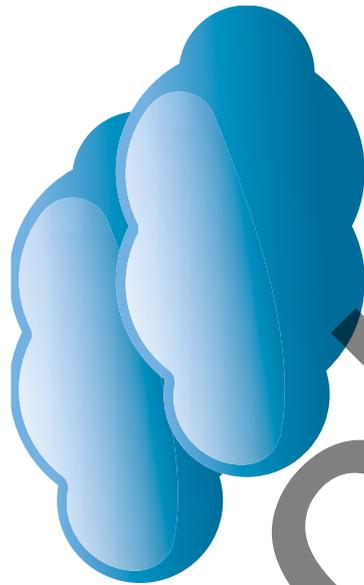
Heute ist es sehr heiß!



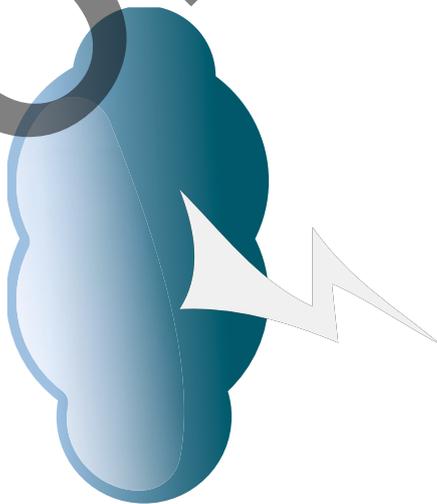
Heute ist es warm
und es gibt Schatten!



Was kann ich heute tun?



Heute ist es eher kühl!



Heute gibt es ein
heftiges Gewitter!