

Ernst Däster Karl Ernst Heinz Schmid

£1

<^1

EäöDstD

ü

für die Primarstufe (Vorschule, 1. bis 6. Schuljahr)

Band 2 der Reihe «10 x 10 Ideen für den Unterricht»

Pädagogische Hochschule
Mediathek Stella Maris
Muüar-Friedberg-Strasse 34
9400 Rorschach

s i % \$ Ü 3

|| Inhaltswerzeichnis

A Anregen

- A 1 Begrüßen
- A 2 Begegnen-ausweichen
- A 3 Energiepumpe
- A 4 Heißes Eisen
- A 5 Blas-Artisten
- A 6 Überkreuzen
- A 7 Rücken an Rücken
- A 8 Waschstraße
- A 9 Wort-Rhythmen
- A10 Regenerieren

B Bewegen

- B 1 Links – rechts
- B 2 Zappelkinder
- B 3 Gymnastik
- B 4 Jonglieren
- B 5 Knöpfe werfen
- B 6 Pläne und Schätze
- B 7 Muskeltraining
- B 8 Spiegelbilder
- B 9 Geschicklichkeit
- B10 Klatschereien

C Konzentrieren

- c 1 Liederrhythmen
- c 2 Klopfspiel
- c 3 Kartenhäuser
- c 4 Flüsterspiele
- c 5 Hör-Detektive
- c 6 Nachahmen
- c 7 Meine Nuss
- c 8 Orchesterdirigent
- c 9 Original und Kopie
- C10 Gesucht wird

D Darstellen

- D 1 Menü à la carte
- D 2 Tätigkeiten erraten
- D 3 Auf dem Laufsteg
- D 4 Lebendige Statuen
- D 5 Stop and go
- D 6 30-Sekunden-Spiele
- D 7 Wie ein Ballon
- D 8 Unsichtbar
- D 9 Hut und Schal
- D10 Wo sind wir?

E Entspannen

- E 1 Im Zauberland
- E 2 Tanzende Feder
- E 3 Schüttle dich
- E 4 Augen ausruhen
- E 5 Stille erfahren
- E 6 Stille Spiele
- E 7 Fotografieren
- E 8 Wolkenkutschen
- E 9 Musikpause
- E10 Hör-Reise

F Fantasieren

- F 1 Gesten erraten
- F 2 Familie Küttel
- F 3 In den Wolken
- F 4 Einen Krimi erleben
- F 5 Fantasiereise
- F 6 Lügengeschichten
- F 7 Reihum-Geschichten
- F 8 Ein Tisch erzählt
- F 9 Scrabble
- F10 Wörterkiste

G Gestalten

- G 1 Muster entwerfen
- G 2 Musikpause
- G 3 Partnerporträt
- G 4 Materialienbilder
- G 5 Fremde Handschrift
- G 6 Vergrößern
- G 7 Beidseitig zeichnen
- G 8 Fußwerker
- G 9 Synchronbilder
- G10 Bilder konstruieren

H Hören-sehen-spüren

- H 1 Genau hinhören
- H 2 Wer raschelt da?
- H 3 Ton auf Wanderschaft
- H 4 Mit Geräuschen lotsen
- H 5 Was wurde verändert?
- H 6 Gegenstände tasten
- H 7 Hände suchen
- H 8 Lotsen
- H 9 Blickfeld verändern
- H10 Veränderungen

I Ich und du

- I 1 Pipo hat's befohlen
- I 2 Lohn und Strafe
- I 3 Das bin ich!
- I 4 Schule verschönern
- I 5 Puzzle
- I 6 Taler, Taler
- I 7 Das kann ich gut
- I 8 Jubiläum
- I 9 Gemeins. Bild malen
- I10 Stumme Lehrperson

K Knobeln

- K 1 Drei gewinnt
- K 2 Gesucht wird
- K 3 In einem Zug
- K 4 Papier und Bleistift
- K 5 Streichholzknobeln
- K 6 Nur für helle Köpfe
- K 7 Geheimschriften
- K 8 Reihenzauber
- K 9 Wie alt?
- K10 So ein Bruch!