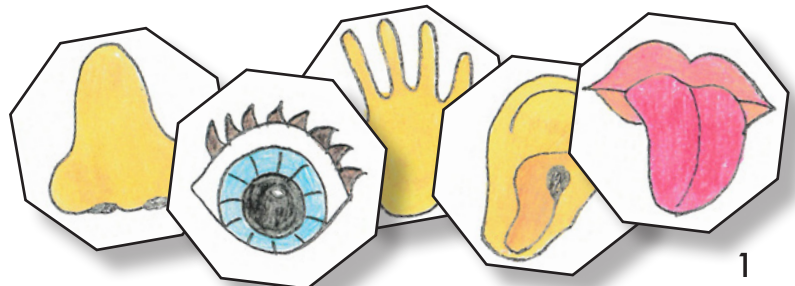




Aufgabe und Motivation

Das Bewusstwerden unserer Sinne und die konkrete Auseinandersetzung mit den Aufgaben und Leistungen unserer Sinnesorgane stehen in aktuellen Bildungsplänen des Faches Sachkunde/Sachunterricht. Das vorgestellte Würfellaufspiel eignet sich gut als Einstieg in dieses komplexe Thema.

Die Kinder stellen das Spiel selber her und suchen auch die Bestückung selbst aus. Dabei wird ihnen bewusst, dass man Dinge durch Geruch, Geschmack, Struktur, Aussehen oder Klang unterscheiden kann. Sie überlegen, welches Objekt mit welchem Sinn am besten erkannt werden kann und welche Eigenschaft charakteristisch ist. Auch die Anfertigung des Spiels regt ihre Sinne an: Beim Gestalten der Schachteln mit Fingerdruck fühlen die Kinder nicht nur, sie sehen, wie sich die Farben beim Überdrucken verändern, riechen die Farben und hören, wie die nasen Farben Geräusche machen.



Lernziele und Kompetenzen

- Die Sinne und die dazugehörigen Organe kennen
- Aufgaben und Leistungen der Sinnesorgane kennen
- Ein Spiel gestalten
- Ein Muster mit Fingerdruck gestalten
- Exaktes Schneiden und Kleben

Material und Hilfsmittel

- Große Streichholzschachteln (Anzahl der Schüler plus 1, in unserem Beispiel 21 Stück)
- Deckfarben und Borstenpinsel
- 4x Graupappe, Din A3 (Rückseiten von Zeichenblöcken)
- 4x Tonkarton in Gelb, Din A3
- Kopierpapier in Weiß, Din A4
- Buntstifte, Bleistift
- Dicker Filzstift in Schwarz
- Schere
- UHU VIELZWECKKLEBER flinke flasche ohne Lösungsmittel oder UHU ALLESKLEBER flinke flasche, alternativ UHU stic ReNATURE
- Laminiergerät und -folie
- Große Spielfiguren, großer Punktewürfel aus Holz, Schlafmaske

UHU VIELZWECKKLEBER flinke flasche ohne Lösungsmittel

- ✓ Flasche aus 88% nachwachsenden Rohstoffen
- ✓ Einzigartiger Drehklebekopf für Punkt-, Strich- und Flächenkleben
- ✓ Weiche, handliche Flasche, nachfüllbar
- ✓ Lösemittelfrei, dermatologisch getestet
- ✓ Auswaschbar bei 40° C
- ✓ Klebt Pappe, Papier, Filz, Leder, Kork, Stoff, Holz untereinander sowie auf Metall, Porzellan, Glas, Styropor® und viele Kunststoffe. Nicht geeignet für Fotos, PE, PP.
- ✓ Klebeflächen gut reinigen (trocken, staub- und fettfrei). Kleber einseitig dünn auftragen, andrücken – fertig.



UHU stic ReNATURE

- ✓ Behälter aus 58% nachwachsenden Rohstoffen
- ✓ Klebmasse zu 98% aus natürlichen Inhaltsstoffen
- ✓ Klebt schnell, fest, dauerhaft
- ✓ Leicht verstreichbar
- ✓ Kalt auswaschbar
- ✓ Spart fossile Ressourcen, reduziert CO₂-Emissionen und ist 100% recycelbar



Vorbereitung

VORSCHLAG ZUR ZEITEINTEILUNG

- ✓ Eine Stunde: Drucken in Einzelarbeit
- ✓ Zwei Stunden: Die Schachteln kennzeichnen und das Spielfeld in Gruppenarbeit gestalten

- Arbeitsblätter im Anhang ausdrucken: Blatt 1 für eine Gruppe von jeweils fünf Kindern, die Anzahl entsprechend bestimmen. Blatt 2 viermal.
- Vier Tonkartonbogen mit UHU VIELZWECKKLEBER flinke flasche ohne Lösungsmittel passgenau auf die Zeichenblock-Rückseiten kleben.

Gestaltungsablauf

SPIELSCHACHTELN

- Jedes Kind gestaltet in Einzelarbeit eine Schachtel mit Deckfarben und Fingerdruck. Dabei auf Reihemuster, Streumuster und das Farbenmischen durch Überdrucken eingehen. Trocknen lassen.



- Auch die Lehrkraft gestaltet eine Schachtel, sie wird später zur Aufbewahrung der Spielmarken verwendet.

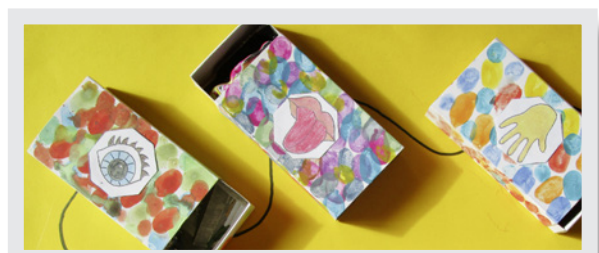
SPIELPLAN

1. Die Schülerinnen und Schüler in Gruppen zu fünf Kindern aufteilen, in unserem Fall ergaben sich vier Gruppen.

2. Jede Gruppe erhält ein Arbeitsblatt. Besprechen, welches Symbol für welchen Sinn steht.
3. Das Arbeitsblatt gruppenintern aufteilen: Die Kinder einigen sich, wer welches große Sinnessymbol erhält. Dazu bekommt jedes Kind fünf kleine Sinnessymbole.
4. Die Symbole mit Buntstiften ausmalen.
5. Die Kinder schneiden die Umrisse der Symbole aus und kleben das große Zeichen mit UHU flinke flasche ohne Lösungsmittel – alternativ mit UHU stic ReNature – auf ihre Schachtel.



6. Die vier Bogen des Spielplans aneinanderlegen. Die Schachteln einer Gruppe auf einem Bogen so anordnen, dass sie sich öffnen lassen, und festkleben.
7. Die Lehrkraft verbindet alle Schachteln mit einer Filzstiftlinie und kennzeichnet das Startfeld. Durch Nummerieren der aneinanderliegenden Kanten mit Bleistift können die Planteile immer wieder passend zusammengefügt werden.
8. Jede Gruppe beklebt die Linien zwischen den Schachteln mit den kleinen Symbolen als Spielfelder.



SPIELCHIPS

1. Jede Gruppe, die fertig ist, erhält Ausdrucke von Blatt 2 und gestaltet sie farbig (Symbole nicht ausschneiden!).
2. Die fertig gestalteten Blätter laminieren (Lehrer/Lehrerin).
3. Als Spielchips ausschneiden (Schüler/Schülerinnen).
4. Die Aufbewahrungsschachtel mit einem entsprechend ausgemalten Etikett bekleben und die Chips hineingeben.



SCHACHTELN FÜLLEN

Als Hausaufgabe sollen die Kinder ein für ihre Schachtel passendes Objekt mitbringen, Beispiele werden in der Klasse besprochen.



© fredredhat-fotolia.com

WIRKLICH NUR FÜNF SINNE?

Die klassische Einteilung unserer Sinne in die fünf Bereiche Sehen, Hören, Riechen, Schmecken und Fühlen findet sich schon in der Antike bei Aristoteles. Tatsächlich ist die Anzahl der Sinne eine Frage der Perspektive. Neurowissenschaftler zählen als sechsten Sinn der Säugetiere den vestibulären Sinn, das heißt die Gleichgewichtswahrnehmung, hinzu. Dazu kommen noch die Wahrnehmung der Temperatur (Nummer 7) und des Schmerzes (Nummer 8) sowie als neunten Sinn die Propriozeption (Wahrnehmung von Bewegung und Lage des Körpers) und der viszerale Sinn (Nummer 10): die Wahrnehmung der inneren Organe, die sich zum Beispiel durch Hunger und Durst äußern.

LESETIPP

Artikel von Vinzenz Schönfelder
„Wie viele Sinne hat der Mensch?“ siehe:
<http://www.spektrum.de/quiz/wie-viele-sinne-hat-der-mensch/867032>

SPIELANLEITUNG

Das Spiel kann zu sechst gespielt werden, jeder erhält eine eigene Figur in einer Farbe. Immer zwei Kinder helfen sich gegenseitig als Partner. Es werden ein Würfel mit Punkten und eine Augenmaske benötigt. In der Mitte des Spielplans steht die offene Aufbewahrungsschachtel mit 80 Spielchips.

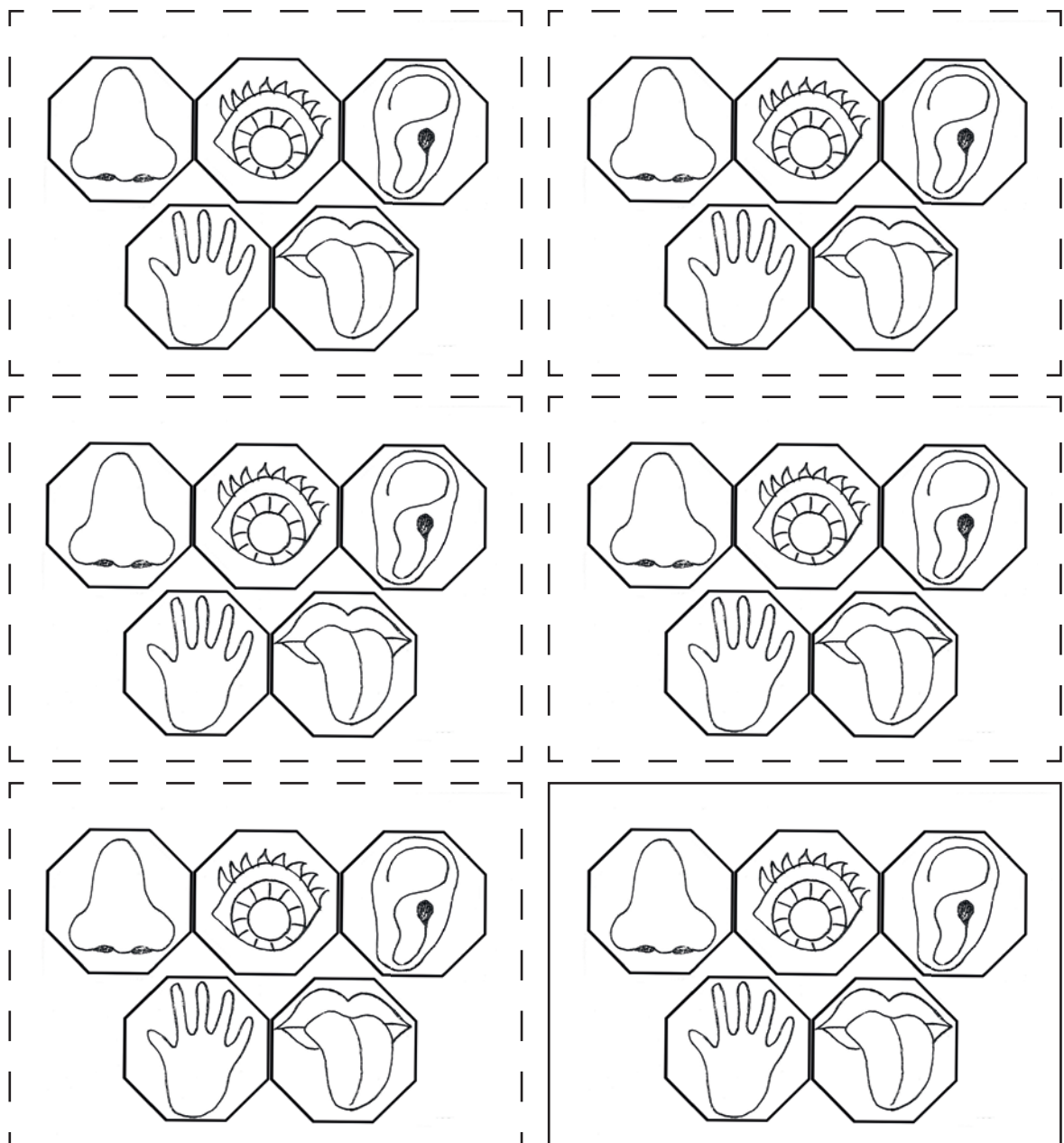
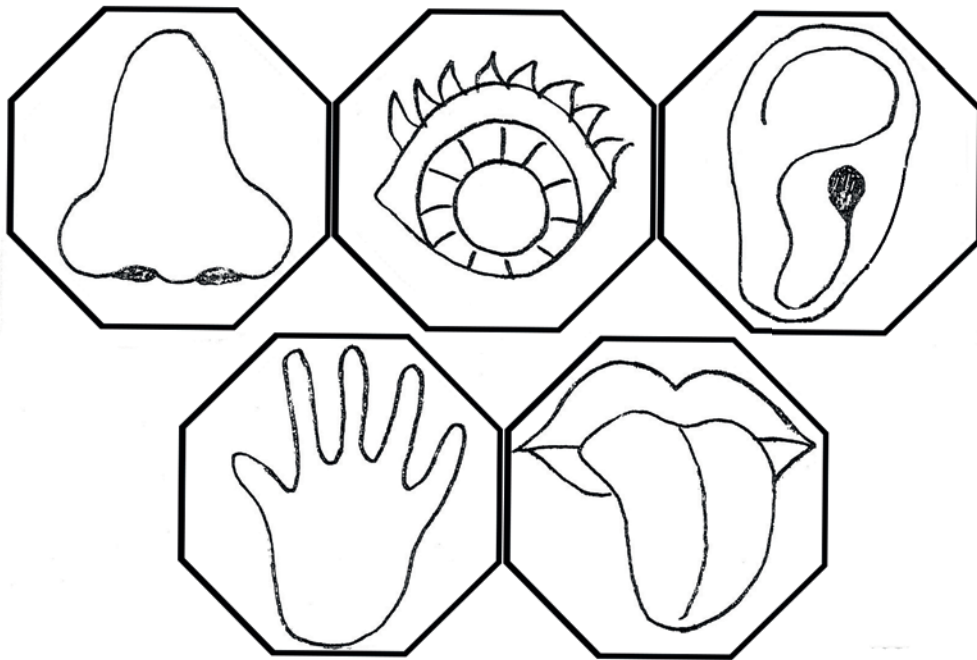
Alle Kinder stellen ihre Figur auf das Startfeld und würfeln der Reihe nach. Wer die höchste Zahl hat, würfelt noch einmal und zieht mit seiner Figur den gewürfelten Punkten entsprechend vorwärts. Jedes kleine Symbol und jede Schachtel stellen einen Schritt dar. Kommt die Figur auf eine Schachtel, nennt das Kind den abgebildeten Sinn und zieht die Maske auf, wenn es sich nicht um den Sehsinn handelt.

Beim „Sehsinn“ öffnet das Kind selbst die Schachtel und sagt, was es erkennen kann. In allen anderen Fällen öffnet das Partnerkind die Schachtel und hilft: Es hält die Schachtel je nach Symbol unter die Nase seines Partners, führt seine Hand bzw. lässt den Schachtelinhalt ertönen. Nennt das spielende Kind die richtige Lösung, bekommt es einen Chip, auf dem der genannte Sinn abgebildet ist. Die „errätene“ Schachtel ist von da an nur noch ein Spielfeld und wird nicht wieder geschlossen. Bei falscher Nennung wird die Schachtel wieder geschlossen. Nun ist das nächste Kind dran.

Wer am Ende die meisten Chips besitzt, hat gewonnen. Damit das Spiel spannend bleibt, können die Schachtelinhalt immer wieder ausgetauscht werden.

Sybille Rogaczewski-Nogai

BLATT 1 für eine Gruppe von fünf Schülern
& Aufkleber für Aufbewahrungsschachtel



BLATT 2 Spielchips, 4 x ausdrucken

