

# Einstieg: Spiele zu den Sinnen

Lehrerinformation



1/5

<p>Arbeitsauftrag</p> 	<p>Die LP stellt an verschiedenen Orten das Material zu den vier Spielen bereit. Wichtig ist, dass das Klingelballspiel an einem ruhigen Ort ist und nicht durch die anderen Spiele gestört wird. Ein SuS liest den anderen die Anweisungen zu den Spielen vor. Am Schluss des Spiels schreiben die SuS auf, was sie herausgefunden haben und welcher Sinn bei diesem Spiel eingesetzt wird. Am Schluss löst die Gruppe gemeinsam das Arbeitsblatt und bringt es der LP zum Korrigieren.</p>
<p>Ziel</p> 	<p>Die SuS lernen vier Sinne anhand der Spiele kennen. Sie merken, wie wichtig der Sehsinn für den Menschen ist.</p>
<p>Material</p> 	<p>Die jeweilige Materialliste finden Sie bei den einzelnen Spielanleitungen.</p> <p>Pro Gruppe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bleistift</li> <li>- Radiergummi</li> <li>- Arbeitsblatt</li> <li>- Notizzettel</li> </ul>
<p>Sozialform</p> 	<p>GA</p>
<p>Zeit</p> 	<p>5-10' pro Spiel</p>

- Die SuS müssen als Hausaufgabe zur Vorbereitung eine Augenbinde oder ein Tuch und ein Kuscheltier mit in den Unterricht bringen.
- Viele weitere Anregungen und geeignetes Übungsmaterial für die Schüler zu den Sinnen finden Sie unter folgender Webseite:  
[http://www.lesefit.at/grundstufe/gs2\\_module/modul3/index.htm](http://www.lesefit.at/grundstufe/gs2_module/modul3/index.htm)

Zusätzliche  
Informationen:

**Weiterführende Ideen:**

- Blinde-Kuh-Spiel
- Tastmemory
- Musikinstrumente erraten

# Einstieg: Spiele zu den Sinnen

Spielanleitungen



2/5

**Thema:** **Klingelball**

**Material:** Klingelnder Ball (Katzenspielzeug oder rundes Glöcklein) Schelle

**Anleitung**

Setzt euch mit gegrätschten Beinen in einen geschlossenen Kreis und verbindet die Augen.

Rollt einander den Ball zu, er darf nie aus dem Kreis heraus rollen. Besprecht miteinander, welcher Sinn hier am meisten gefordert ist und schreibt es auf den Zettel.



**Thema:** **Getränketest**



**Material:**

- Verschiedene Sirups oder Limonaden
- Kleine Plastikbecher

Ihr bestimmt einen Spielleiter.

Die anderen Schüler verbinden die Augen.

Der Spielleiter schenkt euch ein wenig Flüssigkeit ein und gibt euch den Becher in die Hand.

**Anleitung**

**Wichtig:**

Ihr trinkt, ohne zu schauen.

Findet ihr heraus, was ihr getrunken habt?

Der Spielleiter stellt das Getränk auf die Seite und bestimmt den nächsten Spielleiter.

Wechselt den Spielleiter nach jeder Trinkprobe.

Welchen Sinn braucht ihr bei diesem Spiel?

# Einstieg: Spiele zu den Sinnen

Spielanleitungen



3/5

**Thema:** Die perfekte Nase



**Material:**

verschiedene Film Dosen mit Duftölen, Gewürzen oder Seifenresten gefüllt (alle Döschen sind nummeriert).



**Anleitung**

Ihr riecht an den verschiedenen Dosen und schreibt auf was ihr gerochen habt.

**Thema:** Kuscheltiere erraten

**Material:**

Kuscheltiere



**Anleitung**

Zieht die Augenbinden an und gebt die Kuscheltiere im Kreis herum.  
Wer erkennt die Tiere durch Tasten?  
Besprecht, an welchen Merkmalen ihr sie erkannt habt.

# Einstieg: Spiele zu den Sinnen

Arbeitsblatt



4/5

## Aufgabe:

Die Sprechblasen sind verrutscht.  
Verbinde das richtige Bild mit der richtigen Sprechblase.  
Fülle die richtigen Zahlen und Wörter im Text ein.

## Die fünf Sinne

Toll, was ich sehe



Ich höre dir ja zu!

Das schmeckt ja



Du hast mehrere Sinne und Sinnesorgane. Sie helfen dir die Umwelt wahrzunehmen. Nicht alle Sinne sind gleich gut ausgebildet. Wir nehmen die meisten Eindrücke durch die Augen wahr.

Du fühlst dich so



Das riecht lecker!



Zum Riechen brauchst du die \_\_\_\_\_



Zum Schmecken brauchst du die \_\_\_\_\_



Zum Sehen brauchst du die \_\_\_\_\_



Zum Fühlen brauchst du die \_\_\_\_\_



Zum Hören brauchst du die \_\_\_\_\_

# Einstieg: Spiele zu den Sinnen

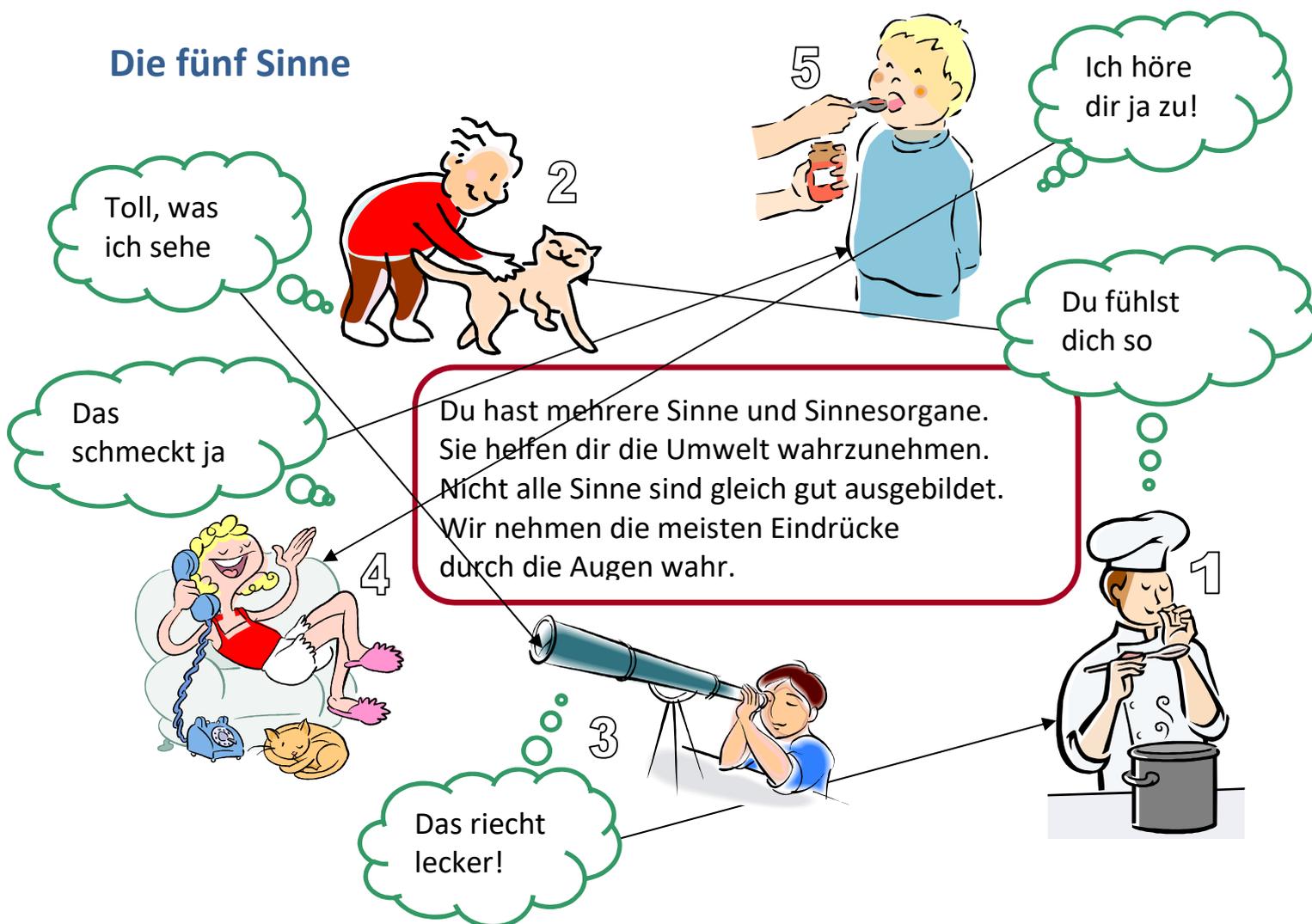
Lösung



5/5

## Lösung:

### Die fünf Sinne



- ① Zum Riechen brauchst du die
- ⑤ Zum Schmecken brauchst du die
- ③ Zum Sehen brauchst du die
- ② Zum Fühlen brauchst du die
- ④ Zum Hören brauchst du die

Nase  
Zunge  
Augen  
Haut  
Ohren