

Minigames – Beispielhaft für den Ahorn

1. Quiz:

Z.B. Blätterquiz:

1. Schau dir die Blätter des Ahorns genau an. Welche Form haben sie?
2. Wie sieht der Rand der Blätter aus?
3. Wie sind die Blätter an den Zweigen angeordnet? (Wechselständig/Gegenständig)
(→ Jeweils richtiges Bild aus 4 Bildern auswählen)

(Äquivalent zu Rinden- und Früchte-Quiz, nur dass da teilweise auch Text als Antwortmöglichkeiten vorkommt. Marie überlegt sich derzeit Fragen mit möglichen Antworten.)

2. Foto-Challenges:

Blätter-Foto-Challenge: Nahaufnahme von Blatt des Ahorns machen.

Früchte-Foto-Challenge: Nasenzwicker auf die Nase kleben und Selfie machen.

→ Kommt ins Wiki

3. Puzzle:

Puzzle 1: Zufällig verteilte Puzzleteile per Drag&Drop wieder richtig anordnen, sodass sich ein ganzes Ahornblatt ergibt.

Puzzle 2: Im Stamm des abgebildeten Ahorns fehlen 4 Teile. Die fehlenden Bilder per Drag&Drop an der richtigen Stelle einfügen, indem man sie auf die freien Lücken zieht.

4. Blattumriss zeichnen:

Mit den Fingern den Umriss eines Ahornblattes nachfahren.

5. Fühl-Spiel:

Rinde fühlen und beschreiben (Auswahl-Bubble mit Adjektiven vorhanden, auf die man draufklicken kann) → kommt ins Wiki und ist lediglich eine subjektive Wahrnehmung (es gibt kein richtig und falsch).

6. Fangspiel:

Über den Bildschirm fallen verschiedene Früchte als Illustrationen. Auf die richtigen klicken und einsammeln.

7. Reim

Reim zu z.B. Nasenzwickern überlegen → Wörter/Satzteile können gegeben sein (auch möglich: Ein halber Satz ist gegeben und man muss die 2. Hälfte vervollständigen)

8. Superkraft

Formuliert momentan Marie: Aufbau ist wie eine Quizfrage: z.B. „Welche Superkraft hat der Ahorn, was meinst du?“ → 3 Antwortmöglichkeiten

9. Zuordnungsspiel:

In der Mitte steht Baum, auf den man umliegende (richtige) Elemente per Drag&Drop ziehen muss (z.B. Blätter, Blüten, Früchte, Rinde).

10. Wahrnehmen:

Partner zu Baum führen und Rinde fühlen lassen. Danach wegführen und raten lassen, welcher Baum es war:

Z.B. „Schnapp dir einen Freund und verbinde ihm die Augen. Führe ihn nun zu einem Baum in der Umgebung oder zu diesem Ahorn. Nun darf er den Baum anfassen und sich seine Form einprägen.

Führe ihn dann über Umwege wo anders hin und löse die Augenbinde. Frage ihn nun, ob er glaubt den Ahorn ertastet zu haben oder einen andern Baum.“

11. Baumory:

Gleiche Pärchen von Elementen des Ahorns finden (Früchte, Blätter, Rinde, ganzer Baum).

12. Sinne:

Z.B. Nasenzwicker oder Blatt pflücken/aufsammeln und Partner zum fühlen geben. Kann er erraten, was es ist?

13. Sammeln:

Blätter/Früchte/Zweige etc. von Ahorn sammeln (von Baum oder Boden) und etwas basteln (z.B. Blumenstrauß aus bunten Herbstblättern, Mandala aus Blättern und Früchten)
→ Foto ins Wiki

14. Blattzuordnung:

Wechselständig oder Gegenständig? Per Drag&Drop die Blätter (in der richtigen Art und Weise) an den Ast befestigen.

15. Tabu:

Partner suchen und z.B. Nasenzwicker beschreiben. Verboten sind z.B. die Wörter: „Ahorn“, „kleben“, „Früchte“, etc. (und natürlich das Wort „Nasenzwicker“ selbst bzw. alle enthaltenen Teilwörter wie „Nase“ und „Zwicker“).