

AKTIVITÄT 3.2: Zeichne eine lustige Zeichnung

1

**Drehe Bewegungsblöcke
und Spielsteine um**
(oder in einer Tasche mischen)



2

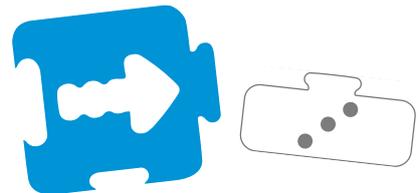
**Nehmen Sie einen Marker
und legen Sie ihn in eine
zentrale Box**

Als haptische Alternative können Sie Kieselsteine,
Kichererbsen oder geprägte Aufkleber verwenden.



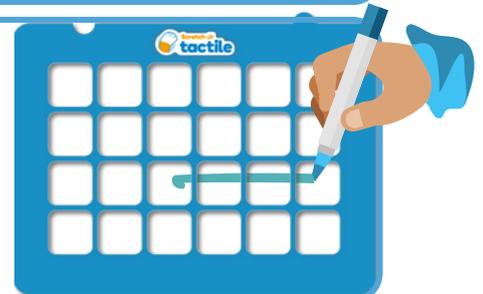
3

**Nimm einen zufälligen
Bewegungsblock und
einen Zähler**



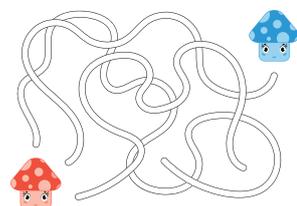
4

**Malen Sie mit dem Marker,
während Sie ihn wie durch die
Blöcke angezeigt bewegen**



5

**Wiederholen Sie die Schritte 3
und 4 mehrmals. Ta-da! Was ist
dabei herausgekommen?**
Teilen Sie es mit Ihren Kollegen



- Was passiert, wenn Sie jedes Mal versuchen, die Farben zu ändern?
- Können Sie sich Varianten dieser Aktivität vorstellen? Probieren Sie sie aus und erklären Sie es dem Rest Klasse

