



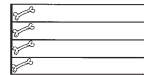
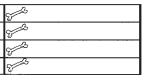








## Knochensuche

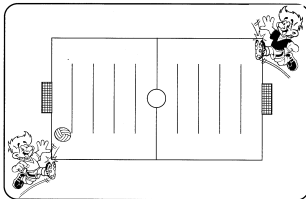
5

Welcher Hund findet welchen Knochen?

A 	B 	C 	D 
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
			
E 	F 	G 	H 
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

## Fußball

2



15

## Fußball

2

**Form:** Klassenspiel, zwei Mannschaften

**Mittel:** Spielplan (S.15) auf Overhead-Folie, Spielfigur

### Durchführung:

Die Klasse wird in zwei Mannschaften geteilt (z.B. rechter gegen linken Banknachbarn). Die Spielfigur symbolisiert den Ball, der in der Mitte des Spielfeldes liegt. Je ein Kind der einen Mannschaft spielt gegen ein Kind der anderen Mannschaft. Dazu stellt der Lehrer eine Aufgabe. Wer als erster das richtige Ergebnis nennt, „dribbelt“ den Ball einen Schritt in Richtung des gegnerischen Tores. Der Ball wandert hin und her, bis es einer Mannschaft gelingt ein „Tor zu schießen“. Es erfolgt erneut „Anstoß“ in der Mitte.

Tipp: Falls vorgesagt wird, wandert der Ball in Richtung des eigenen Tores.

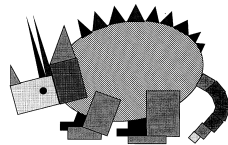
### Einsatzmöglichkeiten/Beispiele:

Zahldarstellung bis 1000  
Addition und Subtraktion  
Einmaleinsätze  
Multiplikation und Division  
Umwandlung von Größen

16

## Tiere anno dazumal

13



59

## Tiere anno dazumal

13

**Form:** Kopfgeometrie im Klassenverband

**Mittel:** Folienvorlagen (S.59, S.61 und S.62)

### Vorbereitung:

---

### Durchführung:

Die Kinder betrachten das Flächentier und benennen Körperteil und Fläche. Bsp. Der Schwanz des Dinosauriers besteht aus *Quadraten*.

### Einsatzmöglichkeiten/Beispiele:

**Geometrische Übungen**  
Flächenformen / Körperformen

60

1. Bingo, 2. Fußball, 3. Geheimcodematemeister, 4. Indianerglück, 5. Knochensuche, 6. Korbtreffer, 7. Rechen-schlange, 8. Rechenstern, 9. Safecode-Knacker, 10. Schiffe versenken, 11. Schlaufuchs, 12. Symmetrisches Adlerauge, 13. Tiere anno dazumal, 14. Würfel-Spaß, 15. Zack, 16. Zahlenpirat, 17. Zahlenstrahldetektiv, 18. Zauberdreh, 19. Zielscheibe, 20. Zwilling