



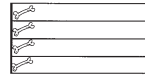
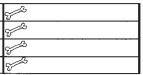








Knochensuche

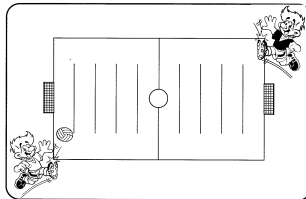
5

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.

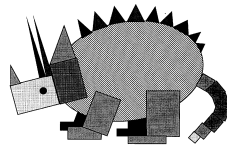
Einsatzmöglichkeiten/Beispiele:

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