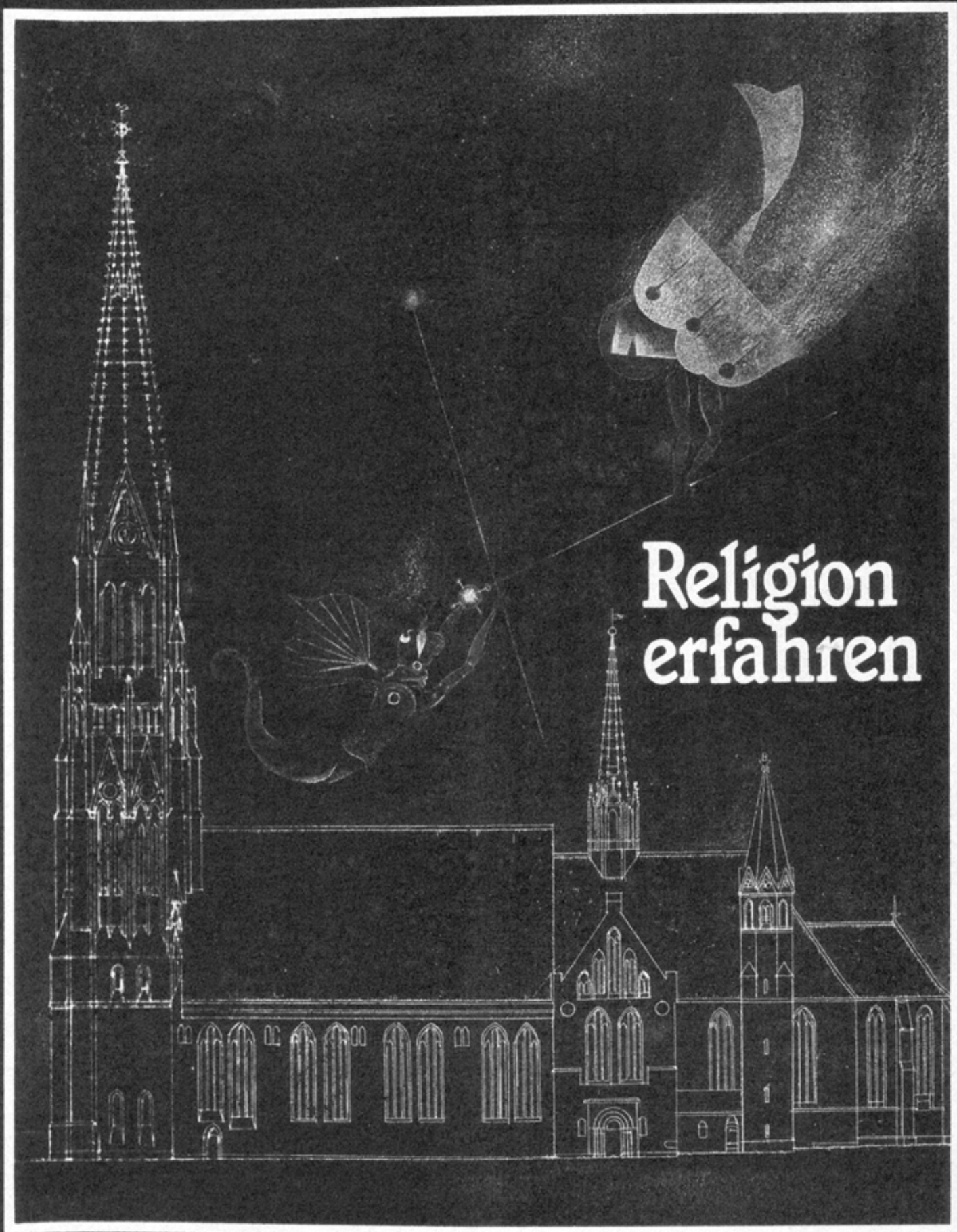


Grundschule

Dezember 12/1987



Religion
erfahren

Grundschule

Zeitschrift für die Grundstufe des Schulwesens mit
„Mitteilungen des Arbeitskreises Grundschule e. V.“

westermann



Ein beliebtes Lesespiel für Zweit- und Drittklässler:
Sitzdomino (s. S. 28)



Im Plätzchenladen: Die Anfangsbuchstaben der Namen aller
Schüler werden angeboten (s. S. 58)

„Mitteilungen
des Arbeitskreises Grundschule e. V.“

6

M Meinungen

Leserbriefe
Glosse: „Sauber“

8

Redaktionsbrief
„Liebe Leserinnen und Leser“

9

Religion

Fritz Bärmann
„... es weihnachtet sehr“

10

Helga Müller-Bardorff
Die Bedeutung des Religionsunterrichts

13

Irmela Dönitz
Der vierte König

17

Hans-Günter Sanmann
Weihnachtswünsche

18

Klaus Arndt
Die Geburt Jesu

20

Gudrun Wiesberger-Kunnert
Wärme kann man verschenken

22

Wolfgang Pschichholz
Kurzgeschichten im Religionsunterricht

24

Praxis Grundschule

Annegret von Wedel-Wolff
Spaß am Üben (Folge 3)

28

Claus Claussen
Backkartei für den Sachunterricht

31

Ulrich Grevsmühl/Gerhard Homann
Lernspiele im Mathematikunterricht

32

Erzählen und Lesen

Doris Mauthe-Schonig
Erzählen- und Lesenlernen im Anfangsunterricht

38

Rosmarie Huber
Kommt mit ins Märchenland

42

Karin Kohtz
Ein Club für kleine Leseratten

50

F Forum

Max Kläger
Der Kopffüßler

54

M Magazin

Wie ich es sehe:
Der Plätzchenladen

58

Bericht:
Kindheit im technologischen Wandel

61

Rezensionen
Arbeitsmittel

62

Unsere Autorinnen und Autoren
Vorschau/Impressum

64

Jahresinhaltsverzeichnis 1987 in Heftmitte

sie anfangen. Außerdem sind im unteren Teil die notwendigen Zutaten aufgeführt – sie sind Grundlage für gemeinsames Planen mit den Kindern.

Im unteren Teil werden die einzelnen Herstellungsschritte in einer Kombination von einfachen Bildelementen und kleinen Texten aufgezeigt, sie geben jeweils den Überblick darüber, wie's gemacht wird.

Es ist allerdings nie auszuschließen, daß es bei solchen Prozeßdarstellungen zu Verständnisschwierigkeiten kommt. Deshalb sind die Karteikarten als Verständigungsmittel für gemeinsame Arbeitsgespräche der Kinder und Lehrer/innen gedacht.

Die wachsende Kartei im Klassenzimmer regt auf dreierlei Weise an und auf:

- jeder ist gespannt, welche neuen Backrezepte nachkommen;
- welche Backrezepte die Kinder selber zuhause finden und für die Backkartei verarbeiten können ... und
- wie die Backkartei geordnet werden kann, so daß jederzeit gefunden werden kann, was gebraucht wird (nach dem ABC oder nach Gruppierungen wie Plätzchen, Kuchen, Brote, Brötchen usw.)

Außer den Rezeptkarten wird es später noch andere geben, nämlich Informationskarten mit verschiedenen Inhalten. Sie sollen den Kindern im Sachzusammenhang Backen Informationen vermitteln, und zwar über

- Maße (moderne und „alte“)
- Gefäße, die zum Backen gebraucht werden
- Zutaten
- Geräte (z. B. über den Elektro-Herd)
- Treibmittel (z. B. Hefe) und über
- kulturgeschichtlich bedeutsame Dinge.

Die Backkartei beginnt mit einer Auswahl von weihnachtlichem Gebäck
In PRAXIS GRUNDSCHULE 6/1987 werden die ersten vier Karteikarten abgedruckt:

- Butterplätzchen
- Mandelplätzchen
- Walnußplätzchen
- Bethmännchen

Fröhliches Backen und viel Spaß beim Verspeisen!⁴

¹ Claus Claussen/Christiane Gobbin-Claussen: Kochen und Essen in der Grundschule; in: GRUNDSCHULE 3/86, S. 39ff.

² Claus Claussen/Christiane Gobbin-Claussen: Koch- und Backbücher für Kinder im Grundschulalter; in: GRUNDSCHULE 12/1986, S. 24f.

³ Claus Claussen/Christiane Gobbin-Claussen: Kochen und Essen in der Grundschule; in: GRUNDSCHULE 3/86 a. a. O.

⁴ Und in der nächsten Folge drucken wir vier einfache Kuchen-Sorten ab, die sich mit Kindern und von Kindern leicht herstellen lassen. Diese Folge erscheint in PRAXIS GRUNDSCHULE voraussichtlich im März 1988.

Ulrich Grevsmühl/Gerhard Homann

Lernspiele im Mathematik- unterricht

Anknüpfend an das Spiel „Wer bekommt zuerst eine ganze Pizza?“ für das erste Schuljahr (vgl. GRUNDSCHULE 12/1986, S. 36 und PRAXIS GRUNDSCHULE 6/1986 Mathe-Spielbogen 1) werden hier zwei weitere Spiele zur Größe Geld vorgestellt, die in der vorliegenden Form ab dem zweiten Schuljahr einsetzbar sind.

Bei „Geldspiel 1“ werden Geldbeträge mit Spielgeld im Zahlenraum bis 100 gelegt, sowie einfache Geldwechsellübungen durchgeführt. „Geldspiel 2“ ist wesentlich schwieriger und schult die Fähigkeit, bestimmte Geldbeträge aus einer zufällig vorgegebenen Anzahl Münzen zu kombinieren. Außerdem sollen bei diesem Spiel die Ergebnisse in ikonischer Form festgehalten werden.

„Geldspiel 1“

(ab 2. Schuljahr)

(Dazu Mathespielbogen 1 in PRAXIS GRUNDSCHULE 6/1987)

Vor Spielbeginn wird der Mathespielbogen 1 (siehe Abb.) kopiert und auf Kar-

ton geklebt. Als Material werden ferner ein Spielwürfel, für jeden Spieler ein Setzer sowie eine Kasse mit Spielgeld benötigt. Das Spiel ist für zwei bis vier Spieler konzipiert.

Die Kasse sollte bei vier Spielern Münzen in folgendem Umfang enthalten: fünf 1 DM-Stücke, zehn 50 Pf-Stücke, zwanzig 10 Pf-Stücke, fünfzehn 5 Pf-Stücke, dreißig 2 Pf-Stücke, dreißig 1 Pf-Stücke.

Regeln:

1. Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler einen Setzer und 1 DM in folgenden Münzen: 1 mal 50 Pf, 2 mal 10 Pf, 3 mal 5 Pf, 5 mal 2 Pf, 5 mal 1 Pf.
2. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler rückt seinen Setzer um die gewürfelte Augenzahl vor.
3. Landet ein Spieler auf einem weißen Feld, darf er aus der Kasse den Geldbetrag nehmen, der auf dem Feld steht.
4. Landet er auf einem grauen Feld, muß er den Betrag an die Kasse zahlen, der auf dem Feld steht. Wenn er nicht genügend Geld hat, muß er auf das Ausgangsfeld zurückgehen.
5. Sieger ist, wer beim Durchgang durch das Ziel das meiste Geld hat.

Variante:

Das Spiel kann auch als Einzelspiel eingesetzt werden. Der Spieler versucht nun, bei einem Durchgang einen bestimmten Betrag, zum Beispiel 2 DM, zu erreichen.

„Geldspiel 2“

(ab 2. Schuljahr)

(Dazu Mathespielbogen 2 in PRAXIS GRUNDSCHULE 6/1987)

Vor Beginn dieses Partnerspiels wird der Mathespielbogen 2 (siehe Abb.) kopiert. Als Material werden außerdem ein Spielwürfel und eine Spielgeldkasse mit Münzen von 1 Pf bis 2 DM benötigt.

Ziel des Spiels ist es, die angegebenen Geldbeträge mit einer bestimmten, zufällig vorgegebenen Anzahl Münzen zu legen. Das Ergebnis soll im Spielplan festgehalten werden.

Mathe-Spielbogen 1					
Geldspiel 1					
Herausgeber: vier Setzer, Kasse mit Spielgeld					
3-4 Spieler					
Regeln:					
1. Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler einen Setzer und 1 DM in folgenden Münzen: 1 mal 50 Pf, 2 mal 10 Pf, 3 mal 5 Pf, 5 mal 2 Pf, 5 mal 1 Pf.					
2. Es wird reihum gewürfelt. Du rückt deinen Setzer um die gewürfelte Augenzahl vor.					
3. Landet du auf einem weißen Feld, darfst du dir die Kasse den Geldbetrag nehmen, der auf dem Feld steht.					
4. Landet du auf einem grauen Feld, muß du den Betrag an die Kasse zahlen, der auf dem Feld steht. Wenn du nicht genügend Geld hast, muß du auf das Ausgangsfeld zurückgehen.					
5. Sieger ist, wer beim Durchgang durch das Ziel das meiste Geld hat.					
Start	30 Pf	45 Pf	10 Pf	25 Pf	50 Pf
1 DM	33 Pf	21 Pf	56 Pf	45 Pf	37 Pf
24 Pf	1 Pf	22 Pf	55 Pf	3 Pf	20 Pf
38 Pf	4 Pf	Ziel	2 Pf	26 Pf	17 Pf
35 Pf	40 Pf	66 Pf	99 Pf	13 Pf	52 Pf
43 Pf	8 Pf	5 Pf	11 Pf	34 Pf	28 Pf

Mathe-Spielbogen 2

Geldspiel 2

Material: Kasse mit Spielgeld, einen kopierten Spielplan, zwei Bleistifte
Partnerarbeit

Ziel:
Es sollen möglichst viele der angegebenen Geldbeträge mit Spielgeld gesetzt werden.

Regeln:

1. Es wird abwechselnd gewürfelt. Die gewürfelte Augenzahl trägt du in das betreffende Feld ein.
2. Die angegebenen Geldbeträge müssen der Reihe nach gesetzt werden.
3. Du darfst so viele Münzen aus der Kasse nehmen, wie der Würfel anzeigt. Wenn du den betreffenden Geldbetrag genau legen kannst, darfst du die entsprechenden Münzen in den Spielplan einzeichnen. Das gelegte Spielgeld wird an die Kasse zurückgegeben.
4. Sieger ist, wer bei Spielende die meisten Geldbeträge gelegt hat.

Beispiel: Geldbetrag: 6 Pf, gewürfelte Augenzahl: 4, gelegtes Spielgeld: 6 Pf = 2 Pf + 2 Pf + 1 Pf + 1 Pf. Danach ist der andere Spieler an der Reihe.

Sieger ist, wer bei Spielende die meisten Geldbeträge gelegt hat.

Spieler 1		Spieler 2	
Geldbetrag	gewürfelte Augenzahl	gelegtes Spielgeld	gewürfelte Augenzahl
6 Pf			
10 Pf			
5 Pf			
10 Pf			
4 Pf			
50 Pf			
10 Pf 6 Pf			
10 Pf 5 Pf			
20 Pf			
50 Pf 5 Pf			
Ergebnis		Ergebnis	

Mathematik Praxis Grundschule 6/1987

Regeln:

1. Es wird abwechselnd gewürfelt. Der Spieler trägt seine Augenzahl in das betreffende Feld ein.
2. Die angegebenen Geldbeträge müssen der Reihe nach gelegt werden.
3. Ein Spieler darf so viele Münzen aus der Kasse nehmen, wie der Würfel Augenzahl anzeigt. Wenn der den betreffenden Geldbetrag genau legen kann, darf er die entsprechenden Münzen in den Spielplan einzeichnen. Das gelegte Spielgeld wird an die Kasse zurückgegeben.

Beispiel: Geldbetrag: 6 Pf, gewürfelte Augenzahl: 4, gelegtes Spielgeld: 6 Pf = 2 Pf + 2 Pf + 1 Pf + 1 Pf. Danach ist der andere Spieler an der Reihe.

4. Sieger ist, wer bei Spielende die meisten Geldbeträge gelegt hat.

Durch Vorgabe anderer Geldbeträge kann der Schwierigkeitsgrad des Spiels leicht geändert werden. Außerdem sind die folgenden Varianten interessant:

Erste Variante: Die Geldbeträge müssen nicht der Reihe nach gelegt werden.

Zweite Variante: Die Spieler dürfen ihr gelegtes Spielgeld behalten. Sieger ist, wer bei Spielende das meiste Geld hat.

„Zwei gegen zwei“

(1. oder 2. Schuljahr)


(Dazu Mathespielbogen 3 in PRAXIS GRUNDSCHULE 6/1987)

Bei diesem Spiel wird das Addieren und Ergänzen im Zahlenraum bis 20 geübt. Es ist ein Spiel für vier Schüler. Bleiben bei der Vierereinteilung in der Klasse Schüler übrig, können diese dann auf demselben Spielplan die zweite Variante spielen.

Je zwei Schüler bilden eine Mannschaft und erhalten zwei Spielmarken

Mathe-Spielbogen 3

Zwei gegen Zwei




Für 4 Spieler
Je zwei Spieler bilden eine Mannschaft und erhalten zwei Spielmarken gleicher Farbe. Außerdem braucht man einen Spielwürfel.

8	9	10	11	12	13
7					14
6					15
5					16
4					17
3					18
2					19
1					20
Start					Ziel

Ziel:
Als Erster das Zielfeld genau zu erreichen.

Regeln:

1. Es wird reihum gewürfelt und eine beliebige Spielmarke der eigenen Farbe gesetzt.
2. Fremde Spielmarken werden hinausgeworfen und kommen zurück in das Startfeld.



Mathematik Praxis Grundschule 6/1987

(Setzer) gleicher Farbe. Außerdem braucht man einen Spielwürfel und einen Spielplan.

Zu Beginn des Spiels werden alle vier Spielmarken in das Startfeld gelegt. – Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste eine ihrer Spielmarken genau in das Zielfeld gesetzt hat.

Regeln:

1. Es wird reihum gewürfelt und eine beliebige Spielmarke der eigenen Farbe um die entsprechende Augenzahl weitergesetzt.
2. Fremde Spielmarken werden hinausgeworfen und kommen zurück in das Startfeld.
3. Wenn keine Spielmarke der eigenen Farbe nach der Augenzahl gesetzt werden kann, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Varianten:

1. Das Spiel ist erst beendet, wenn beide Spielmarken einer Farbe das Zielfeld erreicht haben.
2. Jeder Spieler erhält eine Spielmarke mit einer eigenen Farbe und spielt für sich.

„Spiel mit Steckwürfeln“

(ab 2. Schuljahr)

(Dazu Mathespielbogen 4 in PRAXIS GRUNDSCHULE 6/1987)

Dieses Partnerspiel ist ein Strategiespiel, das besonders das vorausschauende Denken und das Beachten mehrerer Bedingungen erfordert (vgl. F. Tapson, 1973, S. 33). Die Schüler müssen gerade und ungerade Zahlen unterscheiden können. Für je zwei Schüler braucht man einen Spielwürfel, einen 4x4-Spielplan und etwa 25 Steckwürfel.

Regeln:

1. Die Spieler entscheiden vorweg, wer eine Reihe aus Türmen mit zwei Steckwürfeln haben muß und wer eine Reihe aus einfachen Steckwürfeln.
2. Die Spieler würfeln abwechselnd mit dem Spielwürfel.
3. Wer eine gerade Zahl gewürfelt hat, setzt einen Zweierturm auf ein freies Feld.
4. Wer eine ungerade Zahl gewürfelt hat, setzt einen Steckwürfel auf ein freies Feld.

Gewinner ist, wessen Reihe aus drei Zweiertürmen oder aus drei einzelnen Steckwürfeln zuerst fertig ist. Diese Reihe kann in drei benachbarten Feldern gebaut sein, die nebeneinander, untereinander oder schräg (diagonal) liegen.

Methodische Hinweise:

Wegen der nicht leichten Spielregeln empfiehlt sich die Einführung des Spiels auf dem Fußboden im Schülerkreis, wobei die Regeln und mögliche Gewinnstellungen an Beispielen besprochen werden. Hierbei sollte auch deutlich werden, daß man, wenn man z. B. die Türme gewählt hat, nicht nur seine Türme günstig plazieren muß, sondern gleichzeitig die einzelnen Steckwürfel, wenn man eine ungerade Zahl gewürfelt hat, für den Mitspieler möglichst ungünstig setzen sollte.

Die Gewinnreihe muß also nicht nur aus selbstgesetzten Türmen oder Einzelsteinen bestehen. Wichtig ist nur, daß – je nach Vorauswahl – eine Reihe aus drei Türmen oder drei Einzelsteinen entstanden ist. Türme oder Einzelsteine, die der Mitspieler gesetzt hat, zählen also mit. Darum kommt es bei diesem Spiel auch nicht darauf an, welche Farben die Steckwürfel haben. Sie können einfarbig oder verschiedenfarbig sein.

Literatur

- Grevsmühl/Homann: Lernspiele im Mathematikunterricht, in: GRUNDSCHULE 12/1986
 Homann: Lernspiele im Mathematikunterricht, in: GRUNDSCHULE 3/1980
 Tapson, Frank: O & X. A Book of Games. Exeter 1973

Zu diesem Beitrag gibt es in PRAXIS GRUNDSCHULE 6/1987 Anregungsbogen für Schülerinnen/Schüler/für die Klasse.