

# Praxis

# Grundschule

Heft 3

Juni 1987

Mathespielbogen  
Piratenschatz

A B C D E F G H I



Drehsymmetrie

Grundwortschatz üben

F S L	ock	e
tr h l		en



In Heftmitte:  
Unser Leseauto

**westermann**

# Praxis Grundschule

**Heft 3  
Juni 1987**

Anregungen – Praxisblätter – Materialien	Seite	Lernbereich/ Schuljahr	Didaktische Einheiten
<b>Klasse 4 spielt 1–4</b> <i>(Günter Seidel)</i>	<b>2</b>	Deutsch 4.	GRUNDSCHULE 6/1987, S. 12
<b>Mit Baumaterialien spielen 1–2</b> <i>(Sibylle Hirth)</i>	<b>7</b>	Kunst 3./4.	GRUNDSCHULE 6/1987, S. 16
<b>Sieben auf einen Streich? 1–4</b> <i>(Fritz Bärmann)</i>	<b>9</b>	Rechnen 1.	GRUNDSCHULE 6/1987, S. 19
<b>Mathe-Spielbogen 1–4</b> <i>(Ulrich Grevsmühl/Gerhard Homann)</i>	<b>13</b>	Rechnen 2./3.	GRUNDSCHULE 6/1987, S. 24
<b>Drehsymmetrie 1–6</b> <i>(Marion Tacke)</i>	<b>17</b>	Rechnen/ Geometrie 4.	GRUNDSCHULE 6/1987, S. 28
<b>Heute üben wir 1–2</b> <i>(Annegret von Wedel-Wolff)</i>	<b>23</b>	Deutsch/ Lesen 2.	GRUNDSCHULE 6/1987, S. 36
<b>Grundwortschatz üben 1–8</b> <i>(Johannes Schmitz)</i>	<b>25</b>	Deutsch ab 2.	GRUNDSCHULE 6/1987, S. 33
Zusätzlicher Beihefter in Heftmitte: <b>Unser Lese-Auto für Leseanfänger</b>			

In Heftmitte: Unterrichtsbank PRAXIS GRUNDSCHULE

## Praxis Material

Anregungen  
Praxisblätter –  
Kopiervorlagen  
Materialien

## Praxis Grundschule

Die Praxisblätter in dieser Zeitschrift sind als Kopiervorlagen konzipiert. Mit der Bezahlung des Kaufpreises erwirbt der Käufer/die Käuferin das Recht, diese Vorlagen ohne zusätzliche Vergütung in Klassenstärke zu fotokopieren.

Redaktion: Dietlinde Hedwig Heckt  
(v. i. S. d. P.), Dagmar Miles  
Grundschulpäd. Beratung: Ulrike Jürgens  
Ständige Fachberatung: Claus Claussen  
Layout und Herstellung: Peter Kranz  
Illustrationen in diesem Heft: Hardy Glittmann: S. 7–12, 23–24; Günter Steinwachs: alle übrigen PRAXIS-Blätter.  
Verlag: Georg Westermann Verlag GmbH,  
Georg-Westermann-Allee 66, 3300 Braunschweig

Telefon: (0531) 70 80, Telex: 09 52 841  
Geschäftsführer:  
Dr. Carl August Schröder, Dr. Peter Wille  
Anzeigen: Wolfgang Reichold (verantw.)  
Bernd Schröder  
Vertrieb: Wolfgang Reichold (verantw.)  
Christian Diekmann  
Satz/Litho: Hagedorn GmbH, Berlin  
Druck/Bindung: westermann druck GmbH,  
Braunschweig

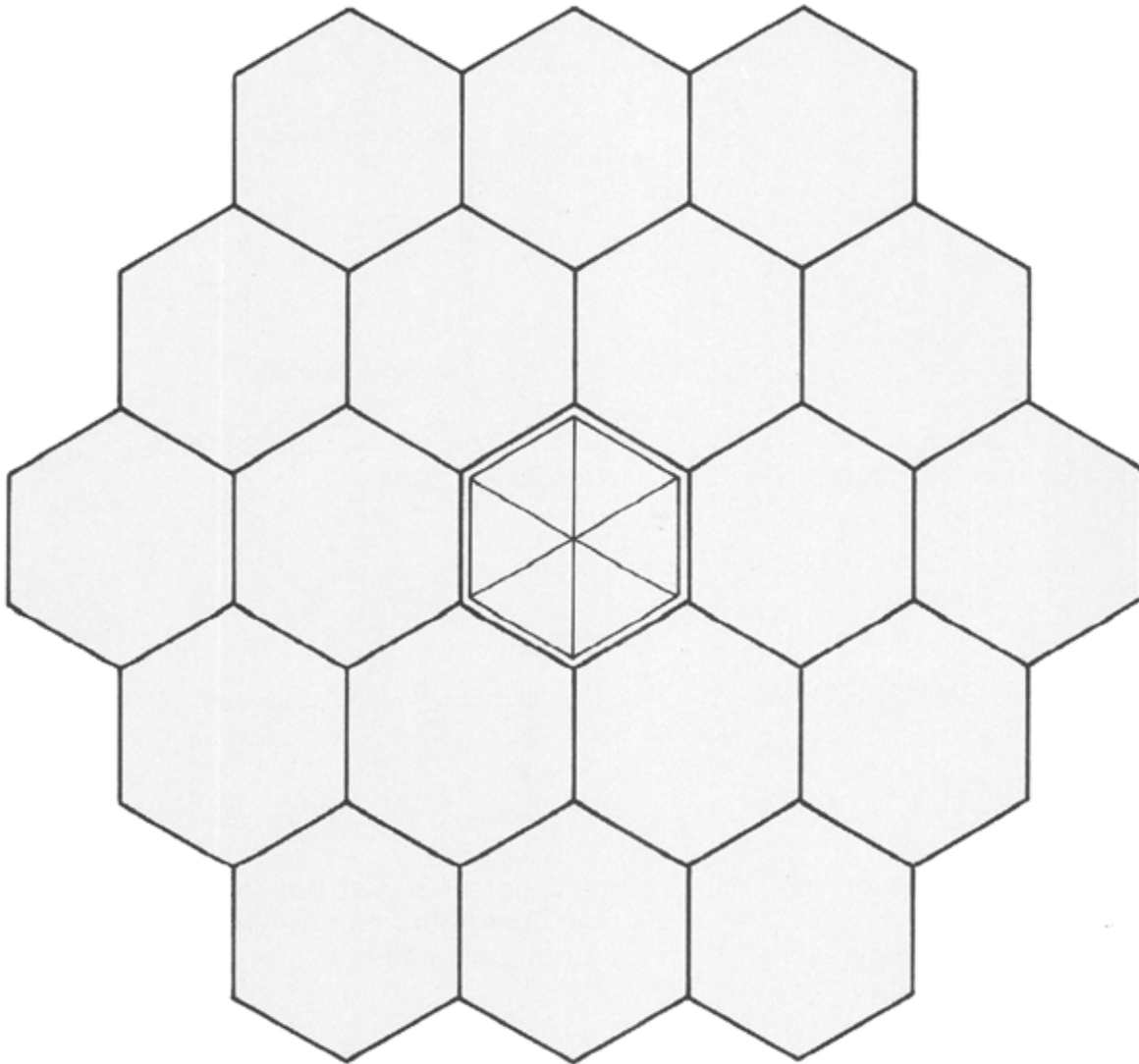
**Erscheinungsweise/Bezugsbedingungen:**  
1987 erscheinen 4 Hefte und 2 Sonderhefte  
Liefereinstellungen 6 Wochen zum Ende  
des Bezugszeitraumes von mindestens  
einem Jahr möglich  
Bestellungen an den Buch- und Zeitschriftenhandel oder an den Verlagsservice  
Braunschweig GmbH, Postfach 53 65,  
3300 Braunschweig


ISSN-0170-3722

## Einklemmen

Partnerspiel

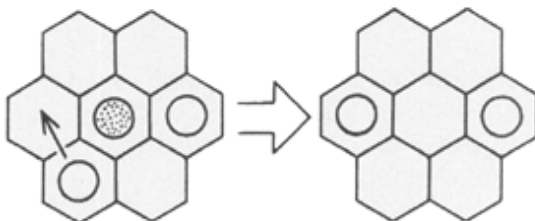
**Material:** Für jeden Spieler 9 Spielmarken in einer eigenen Farbe



**Regeln:** 1. Legt abwechselnd eine Spielmarke mit eurer Farbe auf ein freies Spielfeld, aber nicht auf das Mittelfeld. 

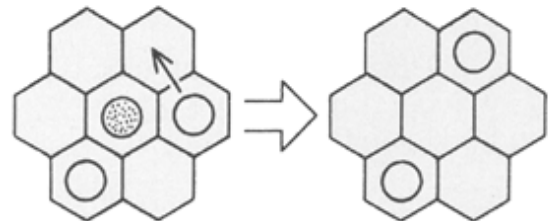
2. Wenn alle Steine gelegt sind, darf man mit einer eigenen Marke auf ein freies Nachbarfeld ziehen. Der erste Zug geht hierbei auf das freie Mittelfeld. Wenn du bei einem Zug eine Marke deines Spielpartners einklemmst, darfst du diese Marke wegnehmen.

1. Beispiel



einklemmen

2. Beispiel



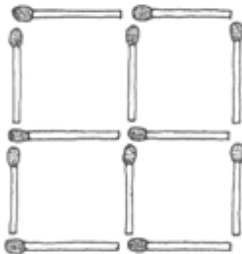
**Ziel:** Gewinner ist, wer als Letzter auf dem Spielfeld bleibt.

Du hast auch gewonnen, wenn dein Partner nicht ziehen kann.

## Knobelaufgaben mit Streichhölzern

Für 1 oder 2 Schüler

Lege die Figuren mit Streichhölzern oder anderen Stäben auf deinem Tisch nach!  
Zeichne anschließend die Lösungen mit Farbstift in die Figuren auf deinem Blatt!



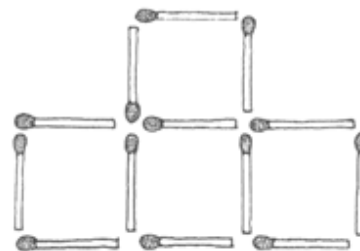
a)  
Lege 3 Hölzer so um, daß 3  
gleichgroße Quadrate entstehen!



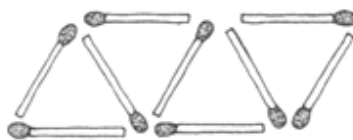
b)  
Lege 4 Hölzer so um, daß 2 kleine  
Quadrate entstehen!



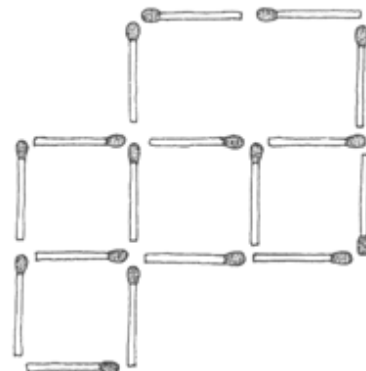
c)  
Diese Figur enthält 4 kleine Quadrate  
und 1 großes Quadrat.  
Lege 4 Hölzer so um, daß 1 kleines  
und 1 großes Quadrat entstehen!



d)  
Lege 2 Hölzer so um, daß 2  
kleine Quadrate und 1 großes  
Quadrat entstehen!



e)  
Lege 2 Hölzer so um, daß die  
neue Figur 1 großes Dreieck  
und 2 kleine Dreiecke enthält!



f)  
Die Figur enthält 1 großes  
Quadrat und 4 kleine Quadrate.  
Lege 4 Hölzer so um, daß die neue  
Figur 2 große und 6 kleine  
Quadrate enthält!

Erfinde selber Streichholzaufgaben!

## Fußballspiel

Partnerspiel



### Material:

eine Spielmarke  als Ball, für jeden Spieler Bleistift und Papier

### Regeln:

1. Vor jeder Runde wird der Ball in die Mitte des Spielfeldes gelegt. Jeder Spieler notiert sich 50 Punkte als Guthaben, um eine Reihe „Angriffe“ auszuführen.
2. Für einen Angriff darfst du einige Punkte deines Guthabens ausgeben. Die Punkte werden verdeckt aufgeschrieben und dann miteinander verglichen. Wer die größte Zahl hat, darf den Angriff ausführen und rückt den Ball entlang der gestrichelten Linie um ein Feld auf das gegnerische Tor vor. Sind beide Zahlen gleich, bleibt der Ball stehen.
3. Vor dem nächsten Angriff ziehst du die ausgegebenen Punkte von deinem Guthaben ab. Das restliche Guthaben kannst du für weitere Angriffe verwenden.
4. Landet der Ball im gegnerischen Tor, so hast du ein Tor geschossen. Sieger ist, wer nach drei Runden die meisten Tore hat.

### Beispiel einer Spielrunde:

Spieler A:

$$50 - 13 = 37$$

$$37 - 1 = 36$$

$$36 - 11 = 25$$

$$25 - 15 = 10$$

$$10 - 10 = 0$$

Spieler B:

$$50 - 10 = 40$$

$$40 - 10 = 30$$

$$30 - 10 = 20$$

$$20 - 12 = 8$$

$$8 - 5 = 3$$

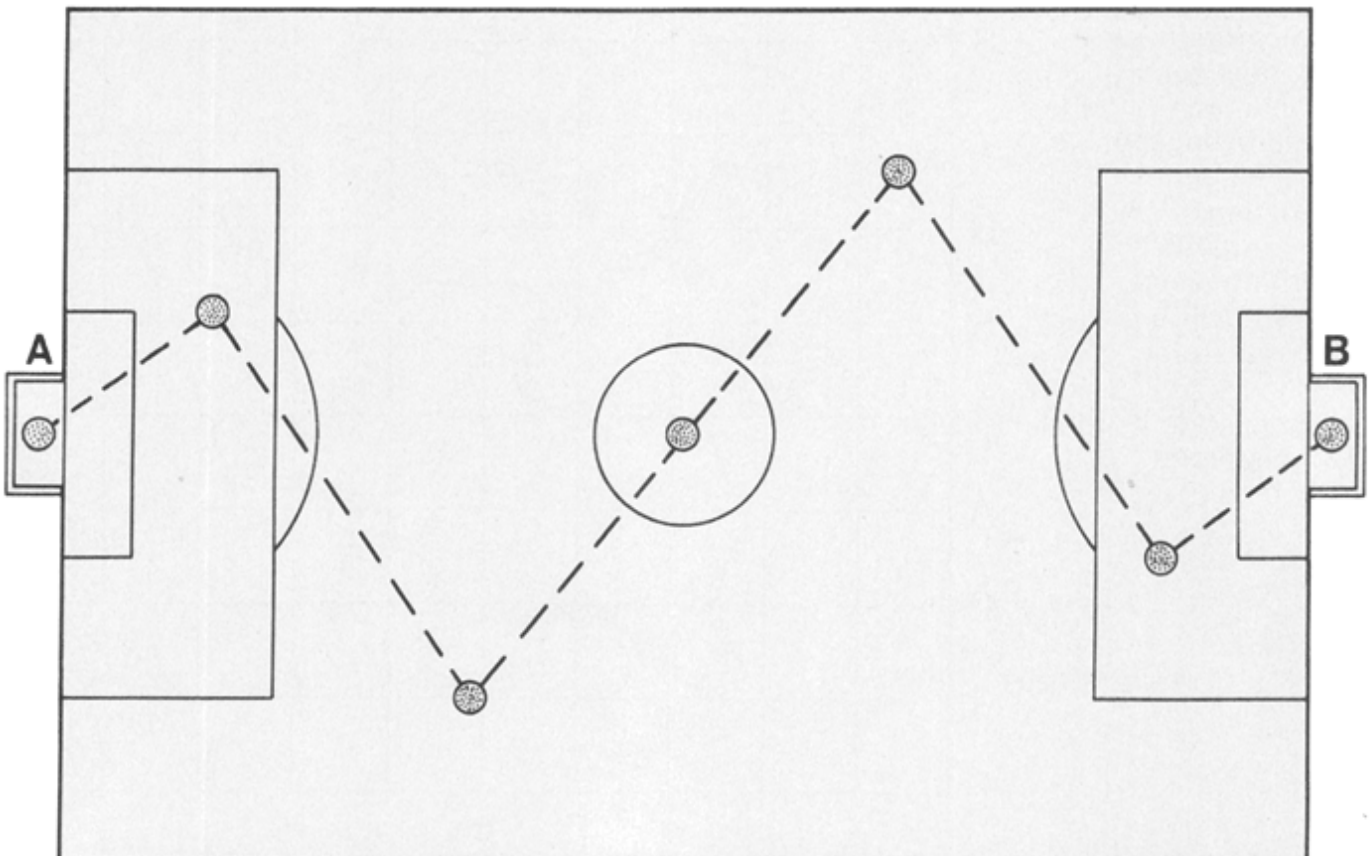
A spielt an ins gegnerische Feld.

B spielt zurück zur Mitte.

A spielt ins gegnerische Feld.

A spielt in den gegnerischen Strafraum.

A schießt ein Tor.



## Piratenschatz

Partnerspiel



**Material:**

für jeden Spieler einen Bleistift und zwei der kopierten Spielpläne

**Ziel:**

Wer zuerst einen möglichen Weg vom Haus zum Schatz des Mitspielers angeben kann, hat gewonnen.

**Regeln:**

1. Jeder Spieler trägt verdeckt auf einer seiner Landkarten an Kreuzungspunkten der Gitternetzlinien ein Haus , den Piratenschatz und den Standort des Bootes ein. Weiterhin werden bis zu vier unzugängliche Punkte „U“ eingezeichnet, die ebenfalls auf den Landteilen, aber nicht in den Häfen liegen.

2. Ein Schatzgräberweg vom Haus zum Schatz entlang der Gitternetzlinien wird eingezeichnet. Das Befahren der See ist nur von den Häfen aus erlaubt und nur dann, wenn das Boot an der richtigen Stelle zum Übersetzen eingezeichnet ist.

3. Nach Beendigung der Eintragungen befragt ihr euch abwechselnd und gegenseitig über eure Inseln.

Hierzu werden die Kreuzungspunkte einzeln aufgerufen, und der Mitspieler erteilt Auskunft über eingezeichnete Objekte.

Der zweite Spielplan dient dabei zur Eintragung von Information zur Insel des Mitspielers.

**Beispiel:** Spieler A: C7, Spieler B: Haus,

Spieler B: F4, Spieler A: unzugänglicher Punkt,

Spieler A: D8, Spieler B: nichts, ...

4. Hast du genügend Information über die Insel deines Mitspielers, so kannst du einen Schatzgräberweg vom Haus zum Schatz durch Angabe der Kreuzungspunkte beschreiben. Abkürzungen sind dabei erlaubt. Innerhalb eines Spiels hast du höchstens drei Versuche. Bei Spielende werden die Spielpläne verglichen.

