

Praxis

Grundschule

Heft 4 September 1985

Materialien für den Unterricht

Igel im Haus ?



Wortsuchspiele



Mathe - Spielbogen



Kann ich dir vertrauen ?

Eumel - Freundschaft

Impressum

PRAXIS GRUNDSCHULE bietet Anregungsblätter für die Unterrichtspraxis. Dazu gibt es Unterrichtsbeispiele in der Zeitschrift GRUNDSCHULE.

Redaktion: Dr. Ute Warm (v. i. S. d. P.), Dagmar Miles

Layout und Titel: Heinz Neumann

Illustrationen: Elvi von Boremski-Mesecke (S. 13–16), Hardy Glittmann (S. 1–4, S. 23–25), Nataly Mackensen (S. 17–22), Günter Steinwachs (Titel, S. 26–32)

Herstellung: Doris Franke

Verlag: Georg Westermann Verlag GmbH, Georg-Westermann-Allee 66, 3300 Braunschweig.

Telefon: (05 31) 70 80. Telex: 09 52 841

Geschäftsführer: Dr. Jürgen Mackensen

Verlagsleiter: Jürgen Angst

Vertriebsleiter: Michael Ludwig

Anzeigenleiter: Bernd Rostock

Satz/Litho: Hagedorn GmbH, Berlin

Druck/Bindung: westermann druck GmbH, Braunschweig

Erscheinungsweise und Bezugsbedingungen:

1985 erscheinen 4 Hefte und 2 Sonderhefte

Abonnementspreis 8,50 DM (für Studenten 6,50 DM) zuzüglich 1,– DM Versandkosten.

Klassensätze für Abonnenten ab 10 Exemplaren 5,– DM je Heft zuzüglich Versandkosten.

Einzelheft 10,– DM zuzüglich 1,– DM Versandkosten.

In den Bezugspreisen sind 7 % Mehrwertsteuer enthalten.

Liefereinstellung 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

Inhalt


Praxis Grundschule 4/1985


Didaktische Einheiten	Seite Lernbereich
Unterrichtsbank Inhaltskartei „Praxis Grundschule“ 4/1985	In Heftmitte
Igel im Winterquartier (Karl A. Belgardt) Soll man im Herbst Jungigel, die geschwächt und hilflos wirken, im Haus – oder gar in der Klasse – überwintern lassen?	1–4 Sachunterricht Biologie
Bauen in der Grundschule (C. Claussen / Ch. Gobbin-Claussen) Aus Fotokarton und Wellpappe wird ein Stadtmodell gebaut. Dabei werden historische Dimensionen der Umwelt für Grundschüler lebendig.	5–8 Sachunterricht Werken
Theateraufführung zum Elternabend (Günter Seidel) Ein Spielprojekt mit fächerübergreifendem Charakter, das Kinderbuch „Rhabarber Rhabarber“ liefert dazu die Anregungen.	9–12 Sprache/Kunst
Mathespiele (U. Grevsmühl / G. Homann) Es geht um das Üben der Begriffe „größer–kleiner“ für das 1. Schuljahr, das Umwandeln von Größen für das 3./4. Schuljahr und für die gleiche Schulstufe wird ein Spiel „Nicht ärgern beim Würfeln“ angeboten.	13–16 Mathematik
Kunststoffe untersuchen und verarbeiten (Reinhard Kühl) Kunststoffe umgeben uns überall. Wie geht man mit ihnen um, was muß man von ihren Eigenschaften wissen und was kann man daraus machen? z. B. Spielzeug, Schmuck u. a.	17–22 Werken/Kunst
Kann ich dir vertrauen? (Charlotte Röhner) Wie lassen sich Konflikte im Klassengeschehen erkennen, benennen und – wie kann man Beziehungsstörungen aufarbeiten?	23–25 Soziales Lernen
Geometrische Formen (B. Goydke / S. Zoder) Das uralte chinesische Tangram-Spiel eignet sich zum entdeckenden Lernen im Mathematikunterricht, es schult die räumliche Vorstellung – und macht auch Spaß.	26–28 Mathematik
Versteckte Wörter (Michael Herbert) Mit Sherlock Holmes auf den Spuren versteckter Wörter. Dabei muß man auch einmal vorwärts, rückwärts, auf- und abwärts, kreuz und quer lesen können.	29–30 Sprache
Nino und sein Freund (Carlo Lauer) Wer sucht einen Briefpartner / eine Briefpartnerin?	31–32 Schreiben


Das Känguruh-Spiel

für 2-4 Spieler

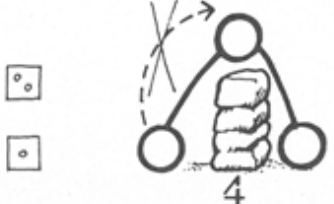
Material:



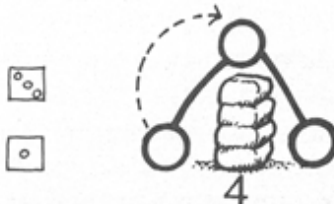




4



4



4

Kunst

Sprache


Sachunterricht

Mathematik

Musik

Werken

Schreiben

Kunst	G	G	G	9h 45min	Z			
	10000 kg	1,624t	1624 kg	5075kg	5,075t	1Tag 6h	50h	
Sprache	2312g	5t 485kg	4,135kg	10Tage				
	2kg 312g	G	5,485 t	G	4kg 135g	G	7h 15min	Z
Sachunterricht	0,010kg	250g	0,250kg	2,385kg	2385g	2Tage	2h	20 Monate
	8kg 8g	1250kg	5t 50kg	3600s				
Mathematik	8,008 kg	G	1t 250kg	G	5,050t	G	16h 40min	Z
	0,750t	3,924 kg	3924g	100kg	0,100t	1Jahr	8 Monate	
Musik	5t 5kg	3,012 kg	8kg 80g	42Tage				
	5005 kg	G	3kg 12g	G	8080 g	G	1Woche 3Tage	Z
Schreiben	1000g	1t	1000kg	0,500kg	500g	14Tage	3min 20s	
	150s	Z	300 min	Z	600s	Z		
				1DM				
				1m		1kg		
					1h			

Größen-Domino


2-4 Spieler

Ziel:

Karten mit passenden Umrechnungsaufgaben werden aneinander gelegt.

Gewonnen hat, wer als erster alle seine Karten angelegt hat.

Regeln:

- Alle DM-, L-, G- und Z-Karten werden gut gemischt und verdeckt in einem Stapel auf den Tisch gelegt.
- Von den andern Karten wird die -Karte offen auf den Tisch gelegt. Die übrigen Karten mit zwei Markierungen werden oben auf den Stapel gelegt.
- Jeder Spieler nimmt reihum eine Karte vom Stapel, bis er 4 Karten hat. Danach wird wie folgt verfahren:
- Ist ein Spieler an der Reihe, darf er – wenn er kann – eine Karte anlegen. In jedem Fall nimmt er anschließend eine Karte vom Stapel.
- Sind alle Karten des Stapels aufgenommen, kann ein Spieler beliebig viele seiner Karten anlegen.

	DM		DM		DM		DM
DM 5,-	5.00DM	66PF	0,66 DM	9DM99PF	999 PF	10t	
8,20DM	1DM 5PF	1000PF	300PF	G			
8DM 20 PF	DM	1,05DM	DM	DM 10,-	DM	DM 3,-	DM
0,08DM	8 PF	430PF	4,30DM	505PF	5,05DM	10g	
9DM 5PF	2,99DM	DM 90.50	10PF	G			
905 PF	DM	2DM 99PF	DM	9050 PF	DM	0,10DM	DM
18,00DM	DM 18,-	6DM 98PF	DM 6,98	10DM 10PF	1010PF	750kg	
DM 100,-	1DM 50PF	2PF	100PF	G			
10 000 PF	DM	150 PF	DM	0,02DM	DM	1h	Z
10mm	1cm	10cm	1dm	100cm	200s	8min 20s	
45mm	L	506cm	L	370mm	L		
4cm 5mm	L	5m 6cm	L	37cm	L	60min	L
281cm	2m 81cm	1648m	1km 648m	5dm 9cm	59cm	1h 40min	
420cm	3003m	1m	30min	Z			
4,20m	L	3km 3m	L	1000mm	L	1800s	L
10cm 2mm	10,2cm	101cm	1m 10mm	0,125km	125m	30h	
62cm	4m 2cm	3km 30m	1min	Z			
62dm	L	4,02m	L	3,030 km	L	60s	L
9dm 7cm	9,7dm	110cm	11dm	5,6cm	56mm	2 Wochen	
2min 30s	Z	5h	Z	10min	Z	6 Wochen	Z
30min	30 Monate	2 Jahre 6 Monate	4 Tage 4 h	100h	500s		
585min	435min	1000min					

Kunst

Sprache

Sachunterricht

Mathematik

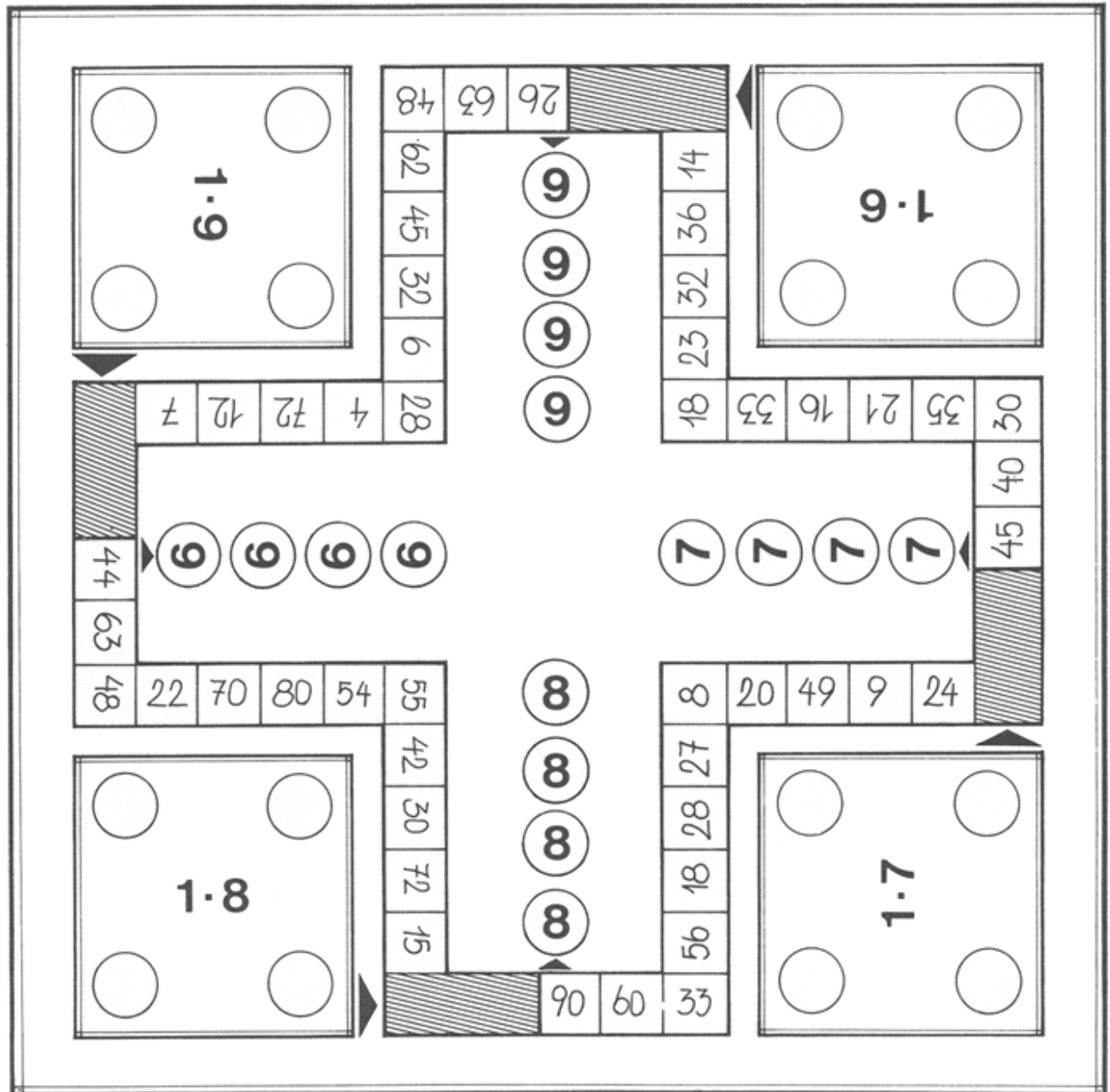
Musik

Werken

Schreiben

Nicht ärgern beim Würfeln!

Für vier Mitspieler

Material: 1 Spielwürfel und für jeden 4 Setzer mit einer Farbe**Spielregeln:**

1. Ihr verteilt unter euch die 1x1-Reihen und besetzt die Ausgangsfelder mit 4 Setzern eurer Farbe.
2. Ihr seid der Reihe nach mit dem Würfeln dran.
3. Mit einer 6 kommt man aus dem Ausgangsfeld in das erste Spielfeld. Hierbei habt ihr drei Versuche.
4. Wenn ihr beim Würfeln auf eine Zahl aus eurer 1x1-Reihe kommt, dürft ihr noch einmal würfeln und setzen.
5. Kommt ihr auf ein besetztes Feld, dürft ihr rauswerfen. Dieser Setzer muß wieder in sein Ausgangsfeld.

Ziel: Sieger ist, wer seine Setzer zuerst im Zielfeld hat.