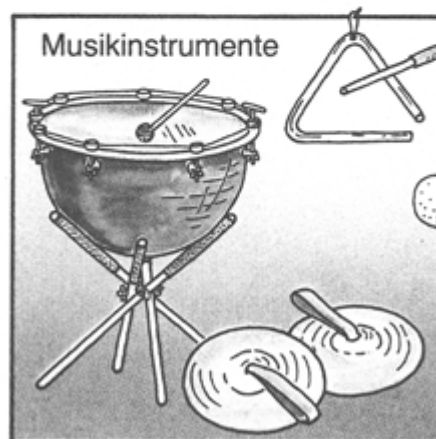


# Praxis

## Grundschule

Heft 6 Dezember 1986

Materialien und Kopiervorlagen  
für den Unterricht



# Praxis

Heft 6  
Dezember 1986

## Inhalt

## Grundschule

Anregungen – Praxisblätter – Materialien	Seite	Lernbereich/ Schuljahr	Didaktische Einheiten
<b>Der Praxis-Tip:</b> Anstiftung zum Ausprobieren im Kollegium	<b>2</b>	–	–
<b>Darstellendes Spiel 1–4</b> (Günter Seidel)	<b>5</b>	Darstell. Spiel (3.)	GRUNDSCHULE 12/86, S. 17
<b>Mit Schachteln spielen 1–2</b> (Sibylle Hirth)	<b>9</b>	Kunst (2.–4.)	GRUNDSCHULE 12/86, S. 20



## Anregungen Praxisblätter – Kopiervorlagen Materialien

<b>Bewegungen 1–4</b> (Marion Tacke)	<b>11</b>	Kunst (1.–2.)	GRUNDSCHULE 11/86, S. 42
<b>Kochen und Essen 1–4</b> (Claus Claussen/Chr. Gobbin-Claussen)	<b>15</b>	Sachunterr. (3.–4.)	GRUNDSCHULE 12/86, S. 22
<b>Musikinstrumente 1–2</b> (Heinz Maruhn)	<b>19</b>	Musik (1.–4.)	GRUNDSCHULE 12/86, S. 31
<b>Mathe-Spielbogen 1–4</b> (U. Grevsmühl/G. Homann)	<b>21</b>	Mathematik (1.–3.)	GRUNDSCHULE 12/86, S. 36
<b>Sprachspiele 1–6</b> (Annegret von Wedel-Wolff)	<b>25</b>	Sprache (2.)	–
<b>Die Weitererzähl-Geschichte 1–2</b> (Tilman Röhrig)	<b>30</b>	Deutsch (2.)	–
Zusätzliche Informationen in Heftmitte: <b>PRAXIS GRUNDSCHULE: Gesamtinhaltsverzeichnis 1978–1986</b>			

In Heftmitte: Unterrichtsbank PRAXIS GRUNDSCHULE

## Impressum

PRAXIS GRUNDSCHULE bietet Anregungsblätter für die Unterrichtspraxis; alle Blätter sind Kopiervorlagen; Unterrichtsbank (Karteikarten) in Heftmitte. Dazu gibt es Unterrichtsbeispiele in der Zeitschrift GRUNDSCHULE

Redaktion: Dagmar Miles (v. i. S. d. P.),  
Grundschulpäd. Beratung: Ulrike Jürgens  
Ständige Fachberatung: Claus Claussen  
Illustrationen:  
Elvi von Boremski-Mesecke (S. 11–13),

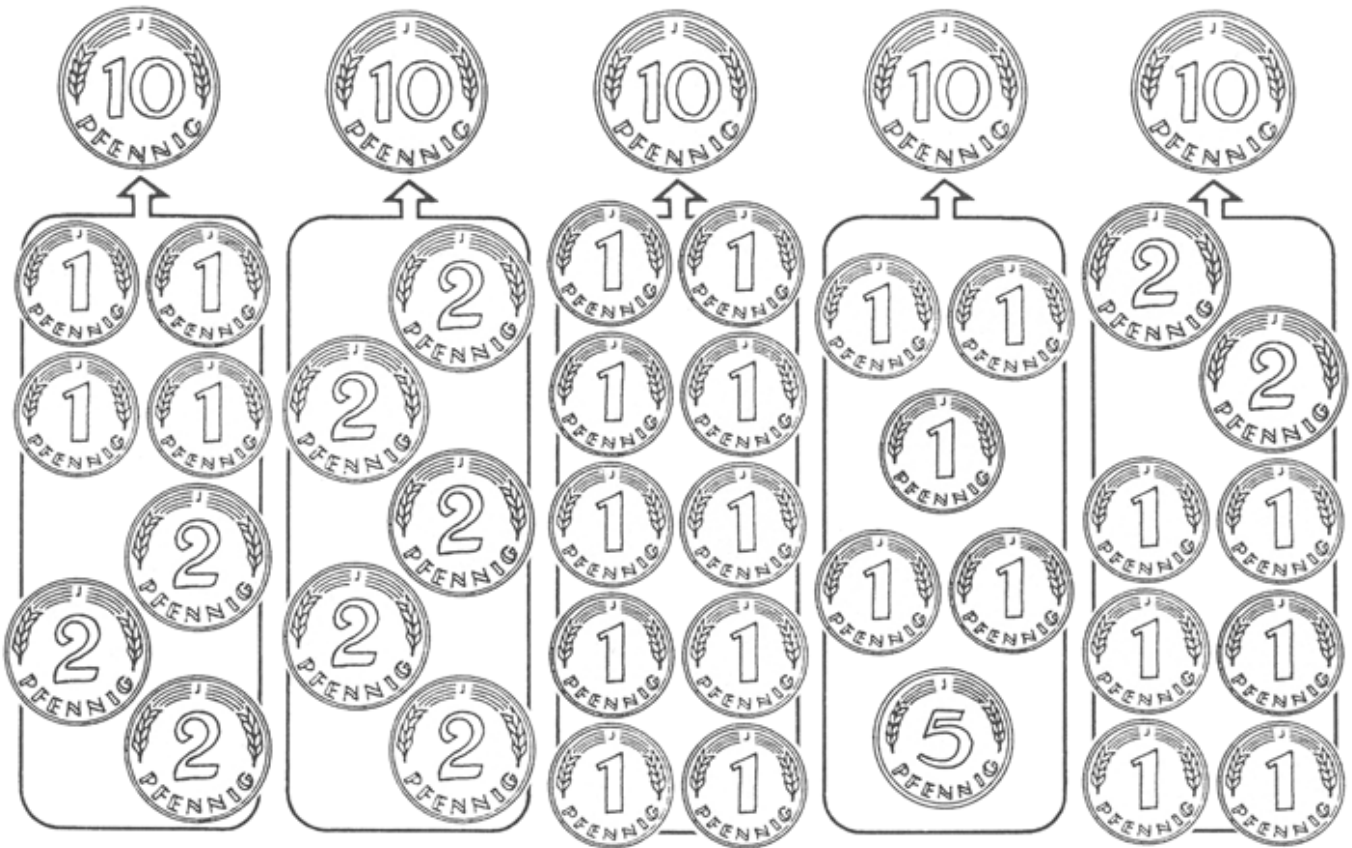
Hardy Glittmann (S. 5–10, 19–24),  
Günter Steinwachs (15–18, 25–30).  
Die Sprachspiele auf den S. 25–30 sind dem  
Lehrerband Sprachbuch Deutsch 2 (Neu-  
bearbeitung), Braunschweig (Westermann)  
1985 entnommen; die Arbeitsblätter entwik-  
kelte Annegret von Wedel-Wolff.  
Layout und Herstellung: Peter Kranz  
Verlag: Georg Westermann Verlag GmbH.,  
Georg-Westermann-Allee 66, 3300 Braun-  
schweig  
Telefon: (05 31) 70 80, Telex: 09 52 841  
Geschäftsführer: Dr. Carl August Schröder,  
Dr. Peter Wille  
Anzeigen: Wolfgang Reichold (verantw.)  
Bernd Schrader  
Vertrieb: Wolfgang Reichold (verantw.)  
Christian Diekmann

Satz/Litho: Hagedorn GmbH, Berlin  
Druck/Bindung: westermann druck GmbH,  
Braunschweig

**Erscheinungsweise/Bezugsbedingungen:**  
1986 erscheinen 4 Hefte und 2 Sonderhefte  
Liefereinstellungen 6 Wochen zum Ende des  
Bezugszeitraumes von mindestens einem  
Jahr möglich.

Bestellungen an den Buch- und Zeitschriften-  
handel oder an den Verlagsservice Braun-  
schweig GmbH, Postfach 53 65, 3000 Braun-  
schweig

ISSN-0170-3722



## Wer bekommt zuerst eine ganze Pizza? Partnerspiel

### Material:

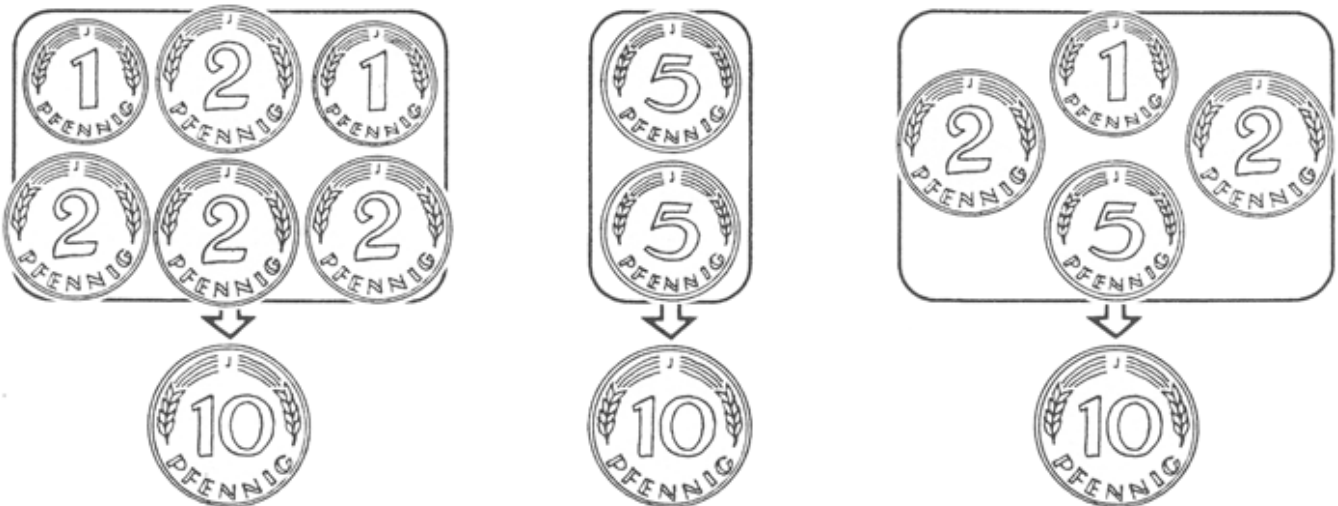
Spielwürfel, 2 Spielpläne, 2 Papierteller, 2 Pizzatorten aus Karton mit je 4 Stücken, Kasse mit Spielgeld oder Plättchen als Geldersatz.

### Regeln:

1. Jeder erhält einen Spielplan. Es wird abwechselnd gewürfelt.
2. Du darfst aus der Kasse Pfennigstücke im Wert deiner gewürfelten Augenzahl nehmen und auf die abgebildeten Münzen eines Feldes legen.
3. Hast du ein Feld vollständig ausgelegt, darfst du die Münzen in ein 10-Pf-Stück umtauschen und ein neues Feld beginnen.
4. Mit zwei 10-Pf-Stücken kannst du ein Pizzastück im Wert von 20 Pf kaufen und auf deinen Teller legen.
5. Sieger ist, wer zuerst eine ganze Pizza auf seinem Teller hat.



Mit diesem Material kannst du auch „Felder erobern“ spielen.



## Schlangen und Leitern

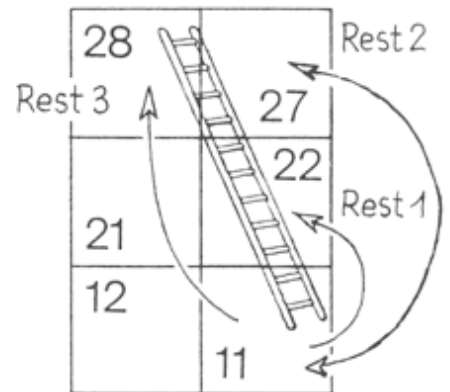
2–4 Spieler

**Material:**

Spielwürfel mit den Augenzahlen 2, 3, 4. Vier Setzer.

**Regeln:**

1. Es wird reihum gewürfelt. Du rückst deinen Setzer um die gewürfelte Augenzahl vor.
2. Wenn du zum unteren Ende einer Leiter gelangst, darfst du nochmals würfeln. Du teilst die Nummer des Feldes durch die jetzt gewürfelte Augenzahl und berechnest den Rest. Der Wert des Restes gibt an, um wie viele Felder du die Leiter hochklettern darfst.  
 Beispiel: Du bist auf Feld 11 und würfelst eine 3.  
 $11 : 3 = 3$  **Rest 2**. Rücke vor auf Feld 27.
3. Wenn du auf einem Schlangenkopf landest, mußt du zurück zum Ende der Schlange.
4. Sieger ist, wer als erster durch das Ziel geht.



64 ZIEL	63	62		60	59	58	
	50	51	52		54	55	57
49		46	45	44	43	42	41
48	47		36		38		40
	34	35	37	28	27	26	
33	31	30	29		22		25
32	18		20	21		23	24
17		19		12		10	
16	15	14	13	11		9	
START	2		4	6		8	
1 →		3		5		7	

## Rechendomino

Für zwei oder drei Spieler

### Material:

Vor Beginn des Spieles müßt ihr das Feld mit den Rechenkarten ausschneiden und auf Karton aufkleben.

Schneidet anschließend entlang der gestrichelten Linien die einzelnen Rechenkarten aus.

210	$3 \cdot 40$	320	$3 \cdot 70$	360	$80 \cdot 4$	360	$4 \cdot 90$	✂
320	$6 \cdot 60$	560	$8 \cdot 40$	420	$7 \cdot 80$	80	$60 \cdot 7$	✂
80	$4 \cdot 20$	490	$10 \cdot 8$	640	$7 \cdot 70$	630	$80 \cdot 8$	✂
810	$90 \cdot 7$	100	$9 \cdot 90$	240	$5 \cdot 20$	240	$3 \cdot 80$	✂
150	$60 \cdot 4$	560	$3 \cdot 50$	250	$80 \cdot 7$	560	$5 \cdot 50$	✂
720	$70 \cdot 8$	350	$9 \cdot 80$	90	$5 \cdot 70$	120	$3 \cdot 30$	✂
✂	✂	✂	✂	✂	✂	✂	✂	✂

Legt jetzt die ausgeschnittenen Rechenkarten mit den Zahlen nach unten auf den Tisch. Jeder erhält gleichviel Karten.

### Ziel:

Gewinner ist, wer als erster alle Rechenkarten angelegt hat oder wer die wenigsten Karten hat, wenn keiner mehr legen kann.

### Regeln:

1. Wer die Karte mit der Zahl 100 hat, legt diese offen auf den Tisch.
2. Dann dürft ihr der Reihe nach anlegen, wenn ihr eine Rechenkarte mit der passenden Zahl oder mit der passenden Aufgabe habt.

## Mathe-Spielbogen 4

### Hüpfspiel

Partnerspiel

**Material:**

9 Spielmarken

**Ziel:**

Eine Marke in das Zielfeld bringen und alle anderen verschwinden lassen.

**Regeln:**

1. Ihr seid nacheinander an der Reihe.
2. Wer dran ist, legt die Marken auf die Felder 1 bis 9.
3. Wähle dir ein Zielfeld. Kreuze es an und trage es in deine Tabelle ein.
4. Man darf mit jeder Marke über eine benachbarte Marke springen, wenn das Feld dahinter frei ist. Man darf auch schräg springen.
5. Die übersprungenen Marken werden weggenommen.
6. Wenn du nicht mehr springen kannst, zähle deine Strafpunkte zusammen und trage sie in deine Tabelle ein.
7. Dann wählt dein Partner ein neues Zielfeld und macht weiter.

10	11	12	13	14
25	1	2	3	15
24	4	5	6	16
23	7	8	9	17
22	21	20	19	18

Name des ersten Spielers: \_\_\_\_\_

Ziel-feld										
Straf-punkte										
									Summe:	

Name des zweiten Spielers: \_\_\_\_\_

Ziel-feld										
Straf-punkte										
									Summe:	

**Strafpunkte:**

- Für eine Marke im Zielfeld erhält man keinen Strafpunkt.
- Für eine Marke in einem Nachbarfeld erhält man einen Strafpunkt.
- Für alle anderen Marken erhält man je zwei Strafpunkte.

Zum **Beispiel** gibt beim Zielfeld 9 und der Endstellung 5, 11, 19 insgesamt  $1 + 2 + 1 = 4$  Strafpunkte.