

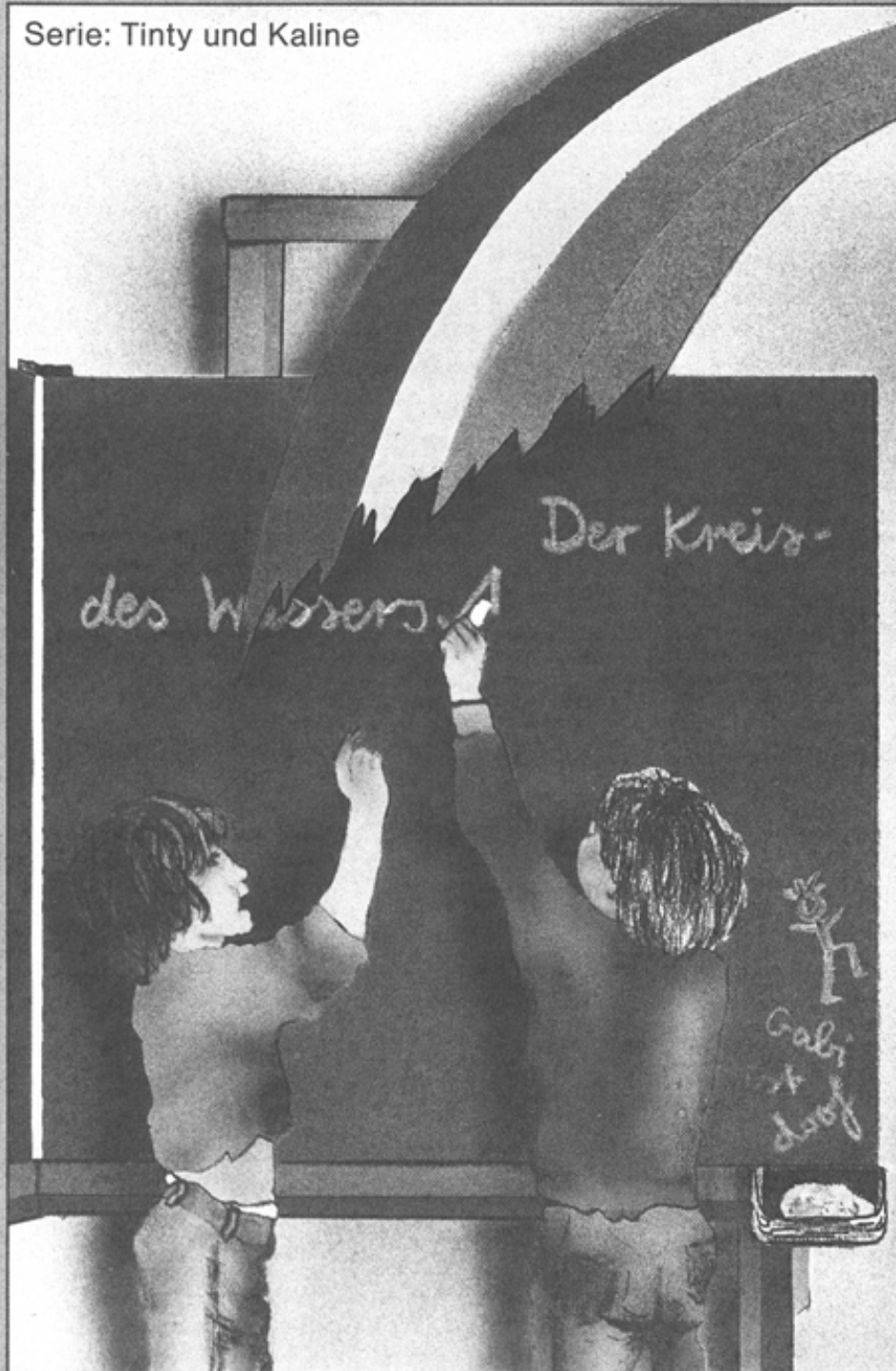
Praxis

Grundschule

Heft 6

Dezember 1987

Serie: Tinty und Kaline



Wasser



Backen

Weihnachten



Heft 6
Dezember 1987

Anregungen – Praxisblätter – Materialien	Seite	Lernbereich/ Schuljahr	Didaktische Einheiten
Die Weihnachtsgeschichte 1–3 (Klaus Arndt)	2	Religion 1.	GRUNDSCHULE 12/1987, S. 20
Backkartei 1–4 (Claus Claussen)	5	Sachunterr. 3.–4.	GRUNDSCHULE 12/1987, S. 31
Ideenkiste (Michael Junga)	9	Deutsch ab 2.	
Die kleine weiße Ente 1–3 (Doris Mauthe-Schonig)	10	Deutsch 1.	GRUNDSCHULE 12/1987, S. 38
Tinty und Kaline 1–8 (Claus Claussen/D. H. Heckt)	13	Sachunterr. 3.	
Mathe-Spielbogen 1–4 (Ulrich Grevsmühl/Gerhard Homann)	21	Mathematik ab 2.	GRUNDSCHULE 12/1987, S. 31
Heute üben wir 1–8 (Annegret von Wedel-Wolff)	25	Deutsch/ Üben 2. + 3.	GRUNDSCHULE 12/1987, S. 28

In Heftmitte: Unterrichtsbank PRAXIS GRUNDSCHULE

Praxis Material

Anregungen
Praxisblätter –
Kopiervorlagen
Materialien



Weihnachtssuchspiel- Auflösung

Dieses Suchspiel wurde von Schülerinnen und Schülern der Sonderschule Isoldestraße, Braunschweig, zusammengestellt.

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
Ständige Fachberatung: Claus Claussen
Layout und Herstellung: Peter Kranz
Illustrationen in diesem Heft: Elvira von Boremski-Mesecke: S. 21–24, Hardy Glittmann: S. 5–9, Günter Steinwachs: S. 10–12, Sabine Tischer: S. 13–20.
Verlag: Georg Westermann Verlag GmbH, Georg-Westermann-Allee 66, 3300 Braunschweig
Telefon: (05 31) 70 80, Telex: 09 52 841
Geschäftsführer:
Dr. Carl August Schröder

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



Mitglied der Fachgruppe Fachzeitschriften im VDZ.



ISSN-0170-3722

Geldspiel 1



Material:

Spielwürfel, vier Setzer, Kasse mit Spielgeld.

2–4 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 rückst deinen Setzer um die gewürfelte Augenzahl vor.
3. Landest du auf einem weißen Feld, darfst du aus der Kasse den Geldbetrag nehmen, der auf dem Feld steht.
4. Landest du auf einem grauen Feld, mußt du den Betrag an die Kasse zahlen, der auf dem Feld steht. Wenn du nicht genügend Geld hast, mußt du auf das Ausgangsfeld zurückgehen.
5. Sieger ist, wer beim Durchgang durch das Ziel das meiste Geld hat.

 Start	30 Pf	15 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

Geldspiel 2

Material:

Spielwürfel, Kasse mit Spielgeld, einen kopierten Spielplan, zwei Bleistifte.

Partnerspiel

Ziel:

Es sollen möglichst viele der angegebenen Geldbeträge mit Spielgeld gelegt werden.

Regeln:

1. Es wird abwechselnd gewürfelt. Deine gewürfelte Augenzahl trägst du in das betreffende Feld ein.
2. Die angegebenen Geldbeträge müssen der Reihe nach gelegt 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 einzeich-

nen. Das gelegte Spielgeld wird an die Kasse zurückgegeben.

Beispiel:

Geldbetrag: 6 Pf,

gewürfelte Augenzahl: 4, gelegtes Spiel-

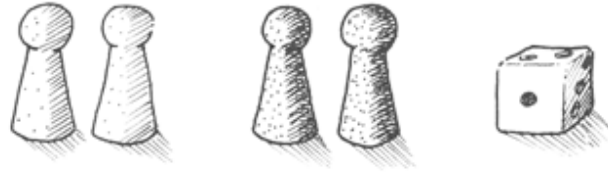
geld: 6 Pf = 2 Pf + 2 Pf + 1 Pf + 1 Pf.
Danach ist der andere Spieler an der Reihe.

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



		Spieler 1	Spieler 2	
Geld- betrag	gewürfelte Augenzahl	gelegtes Spielfeld	gewürfelte Augenzahl	gelegtes Spielfeld
6 Pf				
10 Pf				
3 Pf				
15 Pf				
4 Pf				
50 Pf				
1DM 10Pf				
1DM 20Pf				
2 DM				
3DM 3Pf				
	Ergebnis:		Ergebnis:	

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	<p>Ziel: Als Erster das Zielfeld genau zu erreichen.</p> <p>Regeln:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Es wird reihum gewürfelt und eine beliebige Spielmarke der eigenen Farbe gesetzt. 2. Fremde Spielmarken werden hinausgeworfen und kommen zurück in das Startfeld. 				14
6					15
5					16
4					17
3					18
2					19
1					20
					<div style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px; border: 1px solid black;"> <p style="font-size: 2em; margin: 0;">Ziel</p> </div>

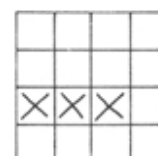
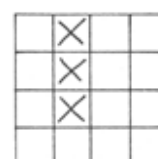
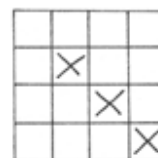
Spiel mit Steckwürfeln

Partnerspiel

Ihr braucht einen Spielwürfel und etwa 25 Steckwürfel.



Gewinnstellungen:



Regeln:

1. Die Spieler entscheiden vorweg, wer eine Reihe aus Türmen mit 2 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 3 Zweiertürmen oder aus 3 einzelnen Steckwürfeln zuerst fertig ist. Diese Reihe kann in 3 benachbarten Feldern gebaut sein, die nebeneinander, untereinander oder schräg (diagonal) liegen.