

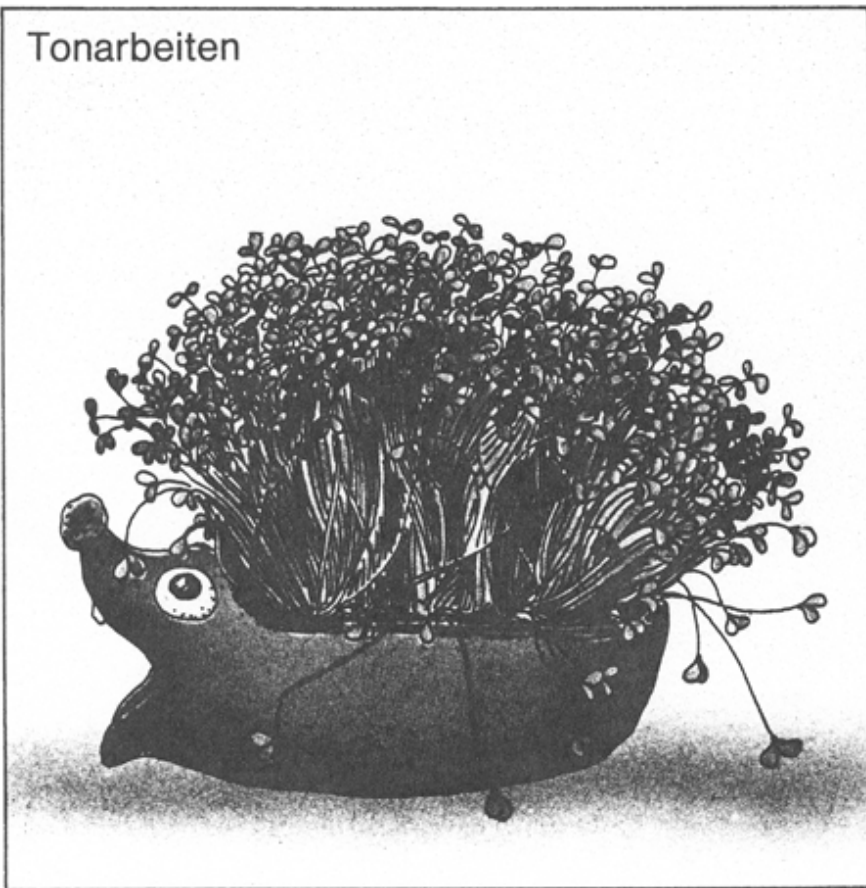
Praxis

Grundschule

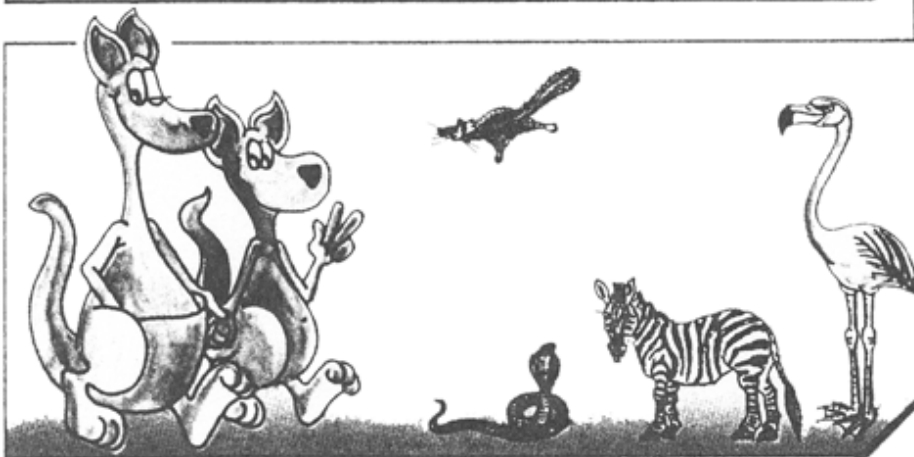
Materialien und Kopiervorlagen
für den Unterricht

Heft 6 Dezember 1985

Tonarbeiten



Ninos
Schmunzelecke



Tier-ABC
Seite 13-24

Impressum

PRAXIS GRUNDSCHULE bietet kopierfähige Anregungsblätter für die Unterrichtspraxis.

Dazu gibt es Unterrichtsbeispiele in der Zeitschrift GRUNDSCHULE.

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

Layout: Heinz Neumann

Illustrationen: Elvi von Boremski-Mesecke (S. 1–4), Hardy Glittmann (S. 29–32), Nataly Mackensen (S. 33–37), Günter Steinwachs (Titel, S. 5–12, 38–40). Die Seiten 13–26 „Tiere und ihre Namen“ und die Sprachspiele (S. 27, 28) erfand und gestaltete Heiko Balhorn. Für den Abdruck des Mini-Wörterbuches „Tiere und ihre Namen“ gab der Verlag für pädagogische Medien (vpm) die Erlaubnis.

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

Vertriebsleiter: Michael Ludwig

Anzeigenleiter: Manfred Schmidt (kommissarisch)

Satz/Litho: Hagedorn GmbH, Berlin

Druck/Bindung: westermann druck GmbH, Braunschweig

Erscheinungsweise und Bezugsbedingungen:

1986 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 Bezugspreis 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.

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

ISSN-0170-3722

Inhalt

Praxis Grundschule 6/1985

Didaktische Einheiten	Seite Lernbereich
Unterrichtsbank Inhaltskartei „Praxis Grundschule“ 6/1985	In Heftmitte
„So treiben wir den Winter aus“ (Ingrid Marxsen) Mit furchterregenden Masken und lauter Musik wird der Winter aus der Stadt getrieben. Für Schüler (ab 2. Schuljahr), Eltern und Lehrer ein individuelles Fastnachtsfest.	1–4 Musik/Werken
Mathespiele (Gerhard Homann/Ulrich Grevsmühl) Spiele zur Einübung der Uhrzeiten als Memory und Bingo, zum Dividierenlernen und zum Erkennen geometrischer Figuren für Schüler vom 2.–4. Schuljahr.	5–8 Mathematik
Bauen in der Schule (C. Claussen/Chr. Gobbin-Claussen) Mit Holzleisten und entsprechendem Werkzeug läßt sich im 3. und 4. Schuljahr ein Fachwerkhaus errichten. Dabei werden Baustrukturen früherer Zeiten lebendig.	9–12 Sachunterricht Werken
„Tiere und ihre Namen“ – Vorkurs für Wörterbucharbeit (Heiko Balhorn) Hier können sich Kinder ab 3. Schuljahr ein Miniwörterbuch zusammenstellen. Mit diesem Büchlein können sie dabei spielerisch an Tiernamen wichtige Prinzipien des Findens von Wörtern in alphabetischer Ordnung kennenlernen und üben.	13–26 Sprache
Sprachspiele (Heiko Balhorn) Vier Elemente, die Schüler ab 3. Schuljahr zum spielerischen Umgang mit Sprache anregen können.	27–28 Sprache
Wir retten den kleinen Häwelmann (Günter Seidel) ... und bauen dafür eine Rakete, erfinden Phantasiertexte und denken uns das Leben auf einem anderen Stern aus (4. Schuljahr).	29–32 Sprache
Arbeiten mit Ton (Reinhard Kühl) Mit Ton können Grundschüler schon früh umgehen; hier werden für Drittkläßler fortgeschrittene Techniken und Ideen für Geschenke aus Ton gezeigt.	33–37 Werken
Rauchen? (Karl A. Belgardt) Die erste Zigarette – so sagt die Statistik – wird im Grundschulalter geraucht. In der 4. Klasse kann wirksam auf Nikotingenuß und seine gesundheitlichen Folgen hingewiesen werden.	38–39 Sachunterricht
Ninos Schmunzelecke (Carlo Lauer) Wer kennt den besten Schulwitz?	40 Spiel + Spaß
Der Vorkurs für Wörterbucharbeit „Tiere und ihre Namen“ kann mit dem vollständigen Wörterbuch GRUNDWORTSCHATZ beim Verlag für pädagogische Medien, Hamburg 20, Telemannstraße 56, als Ansichtsexemplar angefordert werden.	

UHREN-BINGO

2-4 Spieler

Material:

2 x 24 Uhrenkarten, 24 Zeitkarten, Chips

Regeln:

1. Jeder Spieler erhält 9 Uhrenkarten, die er in 3 Reihen zu je 3 Karten offen vor sich hinlegt, sowie 9 Chips.
2. Der Spielleiter zieht eine der gemischten 24 Zeitkarten und liest die Uhrzeit vor.
3. Alle Spieler, die die Zeitangabe auf ihren Uhrenkarten finden, dürfen einen Chip darauf legen.
4. Wer eine Reihe mit 3 Chips waagrecht, senkrecht oder diagonal auf seinen 9 Karten liegen hat, ruft „BINGO“ und ist Sieger der Runde.

UHREN-MEMORY

















2-4 Spieler

Material:

24 Kartenpaare (Uhrenkarten und Zeitkarten aus jeweils verschieden farbigem Karton)

Regeln:

1. Die gemischten Karten werden in Reihen verdeckt hingelegt.
2. Ein Spieler deckt eine Uhrenkarte auf und versucht, die dazu passende Zeitkarte zu finden.
3. Gelingt dies, darf er das Kartenpaar behalten und zwei weitere Karten aufdecken. Andernfalls muß er die Karten wieder verdeckt an ihrem Platz zurücklegen, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.
4. Sieger ist, wer bei Spielende die meisten Kartenpaare besitzt.

Kunst

Sprache

Sachunterricht

Mathematik

Musik

Werken

Schreiben

Kunst

Sprache

Sachunterricht

Mathematik

Musik

Werken

Schreiben



12.30



13.00



14.40



15.00



0.05



1.10



2.20



3.30



abends



abends



nachts



nachts



vormittags



vormittags



vormittags



mittags



nachmittags



nachmittags



abends



abends



morgens



morgens



morgens



morgens



mittags



mittags



nachmittags



nachmittags



nachts



nachts



nachts



nachts

Würfelspiel

Für 2 bis 4 Mitspieler

Material

Einen Spielwürfel,
ein Kartenspiel mit den Kartenwerten
von 2 bis 10 (36 Karten)
und für jeden Mitspieler einen Setzer.

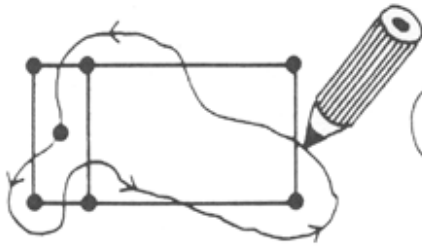
START ZIEL	72:9 4:2	49:7 24:6	16:4 35:5	14:7 81:9	18:3 14:2	18:6 70:7	36:9 12:4	Nochmal würfeln!
6:3 64:8	<p>Regeln</p> <ol style="list-style-type: none"> Jeder Spieler stellt seinen Setzer in das Startfeld. Jeder Spieler erhält vom verdeckten Kartenstapel zwei Spielkarten. Die Mitspieler würfeln der Reihe nach und rücken ihren Setzer um die gewürfelte Augenzahl vor. Hat ein Spieler eine Ergebniszahl seines Feldes auf einer seiner Karten, legt er die Karte neben den Stapel, würfelt noch einmal und rückt mit seinem Setzer vor. Dann nimmt er sich eine neue Karte vom Stapel. Wenn man an der Reihe ist, darf man vor dem Würfeln eine Karte oder beide Karten ablegen und dafür eine oder zwei neue Karten vom Stapel nehmen. Gewonnen hat, wer als erster im Ziel ist. Die Mitspieler erhalten die Summe ihrer Kartenwerte als Minuspunkte. <p>Legt euch eine Tabelle an, wenn ihr mehrere Durchgänge spielen wollt!</p>							63:7 15:3
54:6 25:5								56:8 45:9
63:9 36:4								12:6 21:3
21:7 48:6								24:8 8:4
15:5 16:8								27:9 72:8
32:4 8:2								30:6 24:3
18:9 9:3								56:7 12:3
14:7 18:2								60:6 24:4
Nochmal würfeln!								42:6 28:7

Wer findet einen Weg? Partnerspiel

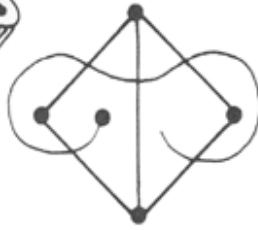
Jeder Mitspieler braucht einen Farbstift. Die Farben müssen verschieden sein.

Ziel: Gewonnen hat, wer die meisten richtigen Wege eingetragen hat.

Beispiele:



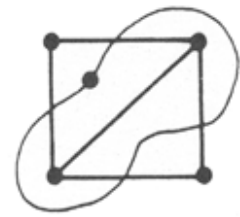
richtig



falsch



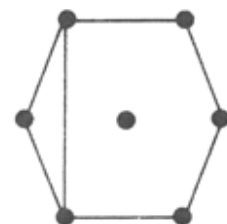
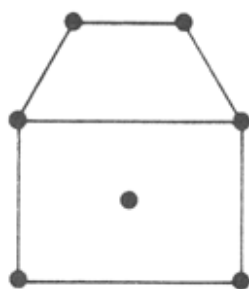
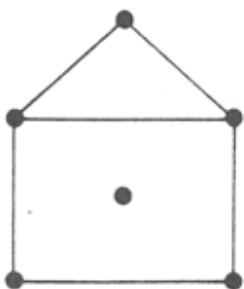
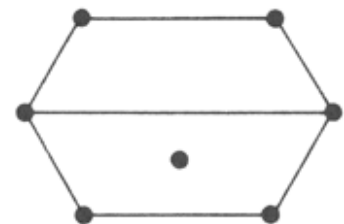
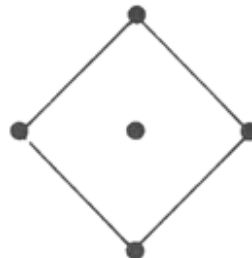
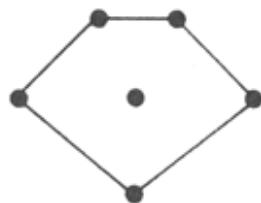
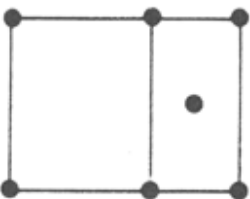
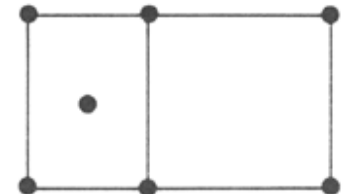
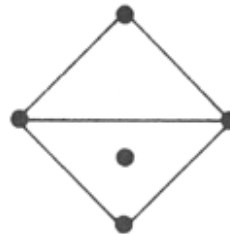
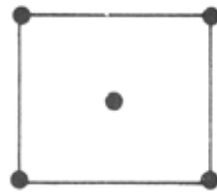
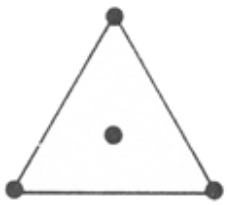
falsch



falsch

Regeln:

- Ihr seid abwechselnd dran.
- Ihr sollt mit eurem Farbstift einen Weg ziehen, der jede Strecke des Netzes genau einmal kreuzt. Der Weg muß beim Punkt anfangen und enden.
- Wenn der Weg nicht zum Punkt zurückführt oder wenn nicht jede Strecke genau einmal gekreuzt wurde, wird die Figur durchgestrichen und der Partner ist an der Reihe.
- Jede Figur darf nur einmal bearbeitet werden.



- Malt anschließend für eine andere Gruppe ein Blatt mit solchen Netzen!