

Mathe-Spiel im Zahlenraum bis 100

Vorbereitung: Spielplan ausdrucken, ggf. laminieren

Unterrichtsentwurf: 1

Phase	Schwerpunkt	Unterrichtsschritte	Sozialform	Medien	Lernschritte
einstimmen 2 Min.	Begrüßung	Die LP • kündigt an, dass die SuS gleich ein Mathe-Brettspiel spielen	Plenum		
Vorwissen aktivieren 5 Min.	Brettspiele und ihre Regeln	• fragt, welche Brettspiele, Regeln und Bedeutung von Spielfeldern die SuS kennen	Plenum		Die SuS • berichten, welche Spiele und Regeln sie kennen
informieren 8 Min.	Regeln festlegen: Welche Bedeutung haben die Smileys? Was passiert, wenn ich eine Aufgabe nicht löse?	• verteilt das Spiel an Kleingruppen • fordert die SuS auf, die Regeln herauszufinden, und was sie noch benötigen, um das Spiel zu spielen • einigen sich innerhalb der Gruppen auf Regeln und Spielweise	Zweier-, Dreier- oder Vierergruppen, Plenum	ausgedrucktes Brettspiel	• diskutieren miteinander über mögliche Regeln, Bedeutung der Felder und benötigte Utensilien
verarbeiten 20 – 25 min	Die SuS spielen das Spiel.	• verteilt Würfel und Spielfiguren • ermutigt die SuS, eine Runde zu spielen • beantwortet mögliche Fragen	Zweier-, Dreier- oder Vierergruppen	ausgedrucktes Brettspiel, Würfel, Spielfiguren	• spielen eine Partie und überprüfen ihre Antworten und die Einhaltung der Regeln gegenseitig
auswerten 5 – 10 min	Reflexion	• fragt, wie die Partie geklappt hat • fragt, ob es Kritik, Verbesserungen oder eigene Ideen für das Spiel gibt	Plenum		• reflektieren ihre Erfahrung • bringen eigene Ideen ein

Regeln des Spiels

Die Kinder starten in Zweier-, Dreier- oder Vierergruppen im Häuschen oben rechts.
Lächelnde Smileys haben einen positiven Effekt, traurige einen negativen.
Die Matheaufgaben in den Kästchen müssen gelöst werden
Wer zuerst das Häuschen unten rechts erreicht, hat gewonnen.

Verhandelbare Regeln:

- Nutzt man einen Würfel oder zwei?
- Starten die Spieler direkt oder brauchen sie eine Sechs, um das Spielfeld zu betreten?
- positive und negative Effekte: Bedeuten die Smileys Vor- und Zurückrücken zum nächstgelegenen Smiley oder Noch-einmal-Würfeln
Aussetzen? Rückt man bei richtiger Antwort zur nächsten Aufgabe vor oder darf man noch einmal würfeln?
Rückt man bei falscher Antwort zurück zur vorherigen Aufgabe oder muss man eine Runde aussetzen?
- Wie wird damit umgegangen, wenn zwei Spieler kurz nacheinander dasselbe Aufgabenfeld betreten und die richtige Antwort bereits bekannt ist?

Weitere Varianten:

Die Kinder füllen die Aufgabenfelder in Gruppen selbst aus,
z. B. mit einem wasserlöslichen Folienstift.
Haben sie mehr Zeit zur Verfügung,
können sie Aufgabenkarten gestalten,
die aus einem Stapel gezogen werden.

Mathe Spielbrett – spielerisch zum Ziel

Unterrichtsentwurf: 1



○ — ○ — ☺ — ○ — ○ — $12+29$ — ○ — ○ — ☹ — ○ — ○

○ — ○ — ☹ — ○ — ○ — $84-26$ — ○ — ○ — ☺ — ○ — ○ — 4×7

$72 \div 8$ — ○ — ○ — ☺ — ○ — ○ — $57+35$ — ○ — ○ — ☹ — ○ — ○

○ — ○ — ☹ — ○ — ○ — $91-24$ — ○ — ○ — ☺ — ○ — ○ — 9×6

$27 \div 3$ — ○ — ○ — ☺ — ○ — ○ — $42+39$ — ○ — ○ — ☹ — ○ — ○

○ — ○ — ☹ — ○ — ○ — $76-59$ — ○ — ○ — ☺ — ○ — ○ — 8×4

$56 \div 7$ — ○ — ○ — ☺ — ○ — ○ — $27+49$ — ○ — ○ — ☹ — ○ — ○



Mathe Spielbrett – spielerisch zum Ziel

Unterrichtsentwurf: 1

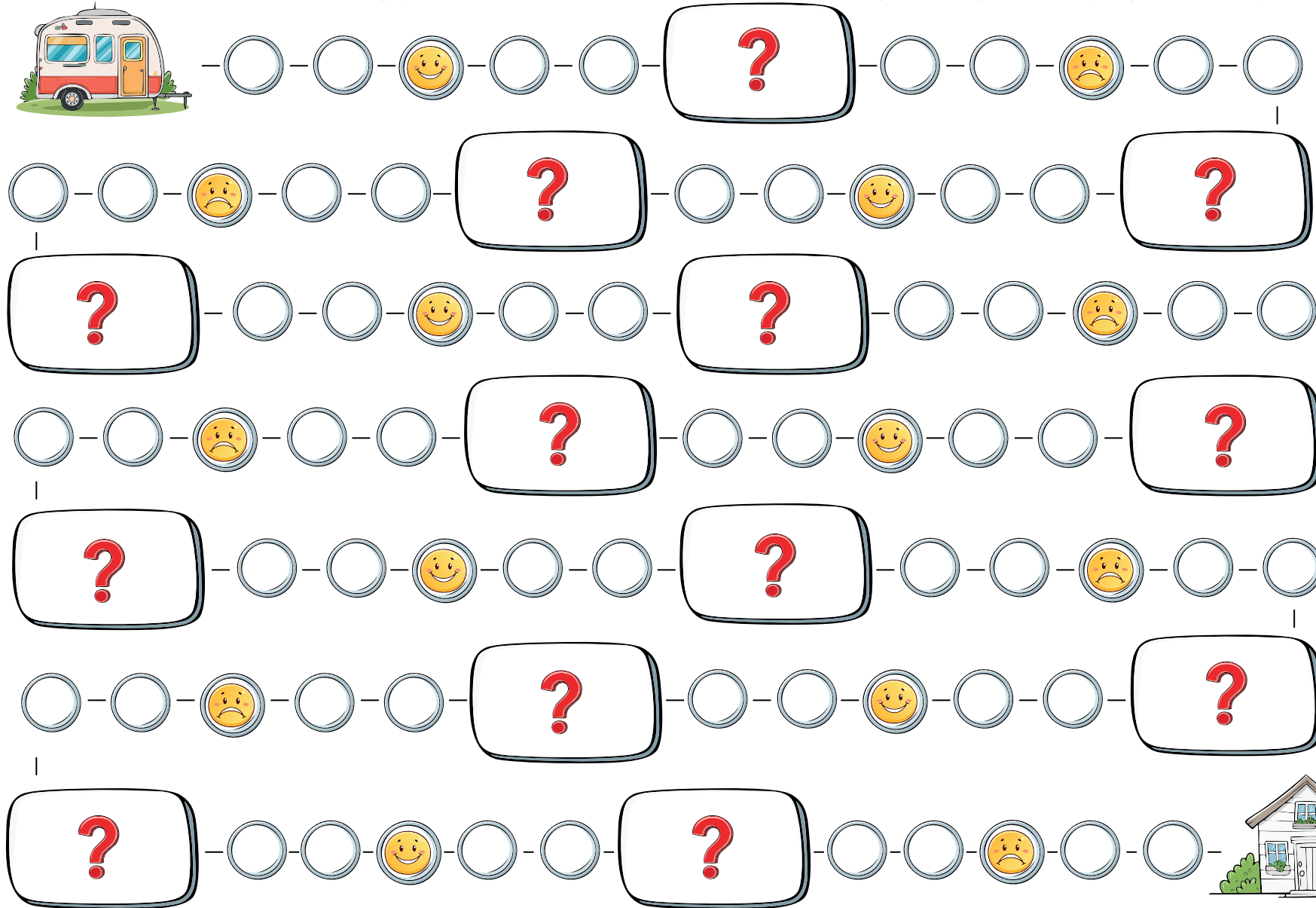


A 7x10 grid of circles for a math game. Each row contains 10 circles. The starting point is a red and white caravan on the left. The goal is a white house on the right. The grid contains smiley and frowny faces in various positions, and empty rounded rectangular boxes for math problems. The sequence of elements in each row is as follows:

- Row 1: Caravan, empty, empty, smiley, empty, empty, empty box, empty, empty, frowny, empty, empty.
- Row 2: empty, empty, frowny, empty, empty, empty box, empty, empty, smiley, empty, empty, empty box.
- Row 3: empty box, empty, empty, smiley, empty, empty, empty box, empty, empty, frowny, empty, empty.
- Row 4: empty, empty, frowny, empty, empty, empty box, empty, empty, smiley, empty, empty, empty box.
- Row 5: empty box, empty, empty, smiley, empty, empty, empty box, empty, empty, frowny, empty, empty.
- Row 6: empty, empty, frowny, empty, empty, empty box, empty, empty, smiley, empty, empty, empty box.
- Row 7: empty box, empty, empty, smiley, empty, empty, empty box, empty, empty, frowny, empty, empty, house.

Mathe Spielbrett – spielerisch zum Ziel

Unterrichtsentwurf: 1



Tiere mit lustigen Namen malen und kennenlernen

Vorbereitung: Arbeitsblätter ausdrucken

Unterrichtsentwurf: 2

Phase	Schwerpunkt	Unterrichtsschritte	Sozialform	Medien	Lernschritte
einstimmen 2 Min.	Begrüßung	Die LP <ul style="list-style-type: none"> • kündigt an, dass die Kinder gleich Tiere mit lustigen Namen kennenlernen werden 	Plenum		
Vorwissen aktivieren 5 - 8 Min.	lustige Tiernamen	<ul style="list-style-type: none"> • fragt, welche Tiere mit lustigen Namen die Kinder kennen 	Plenum		Die SuS <ul style="list-style-type: none"> • tauschen ihr Wissen über Tiere mit lustigen Namen aus
kreativ werden 15 mMin.	die unbekanntn Tiere nach Vorstellung malen	<ul style="list-style-type: none"> • bittet die Kinder, nichts zu verraten, wenn sie eines der Tiere bereits kennen • schreibt die Tiernamen an die Tafel • fordert die SuS auf, sich ein Tier auszusuchen und es nach ihrer Vorstellung zu malen 	Einzelarbeit	Tafel, Zeichenblock, Stifte	<ul style="list-style-type: none"> • malen ein unbekanntes Tier ihrer Wahl
verarbeiten 15 Min.	die unbekanntn Tiere kennenlernen	<ul style="list-style-type: none"> • bittet die Kinder, ihre Tierbilder vorzustellen • verteilt die Steckbriefe der Tiere, die gemeinsam gelesen werden • erklärt unbekannte Begriffe 	Plenum	gemalte Bilder und Steckbriefe der Tiere	<ul style="list-style-type: none"> • stellen die Bilder vor und tauschen sich darüber aus • lesen die Informationen
auswerten 5 Min.	Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> • fragt die Kinder, was sie am meisten überrascht hat und welches Tier gefällt ihnen am besten gefällt 	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> • geben ihre Eindrücke und Neugelerntes wieder



5 Steckbriefe von Tieren – mit lustigen Namen



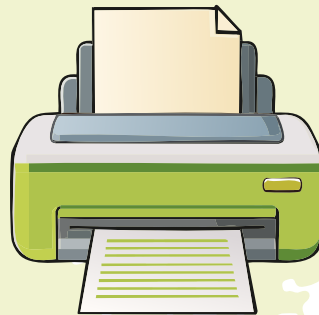
Arbeitsblätter
5 Seiten



Druckereinstellungen

Bitte achten Sie bei der Druckereinstellung darauf, folgende Einstellungen auszuwählen:

- Tatsächliche Größe bzw. Seitenanpassung: keine
- Hoch-/Querformat: automatisch



Impressum

Copyright – Urheberrechtshinweis: Dieses Material ist urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei der BACKWINKEL GmbH. Dieses PDF ist nur für den persönlichen Gebrauch sowie für den eigenen Unterricht bestimmt. Das Vervielfältigen der PDF, Ausdrucken der PDF oder die gewerbliche Nutzung entstandener Objekte ist untersagt. Das Herauskopieren und Verwenden von separaten Illustrationen, Grafiken oder Fotos ist ebenfalls untersagt. Bitte fragen Sie uns, falls Sie diese Inhalte verwenden möchten. Wer gegen das Urheberrecht verstößt (z. B. Bilder oder Texte unerlaubt kopiert), macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar, wird zudem kostenpflichtig abgemahnt und muss Schadensersatz leisten (§ 97 UrhG).

BACKWINKEL GmbH • Ruhrallee 5 • 45525 Hattingen • Tel: +49 2324 5666-0 • E-Mail:service@backwinkel.de

DER SCHOKOLADEN-FRUCHTZWERG

Fledermaus



Steckbrief

Der Schokoladen-Fruchtzwerg gehört zur Unterfamilie der Fruchtvampire und somit zu den Fledermäusen.

Aussehen:

6 cm lang, 17 g schwer, dunkelbraunes Fell

Nahrung:

vorwiegend kleine Früchte wie Feigen

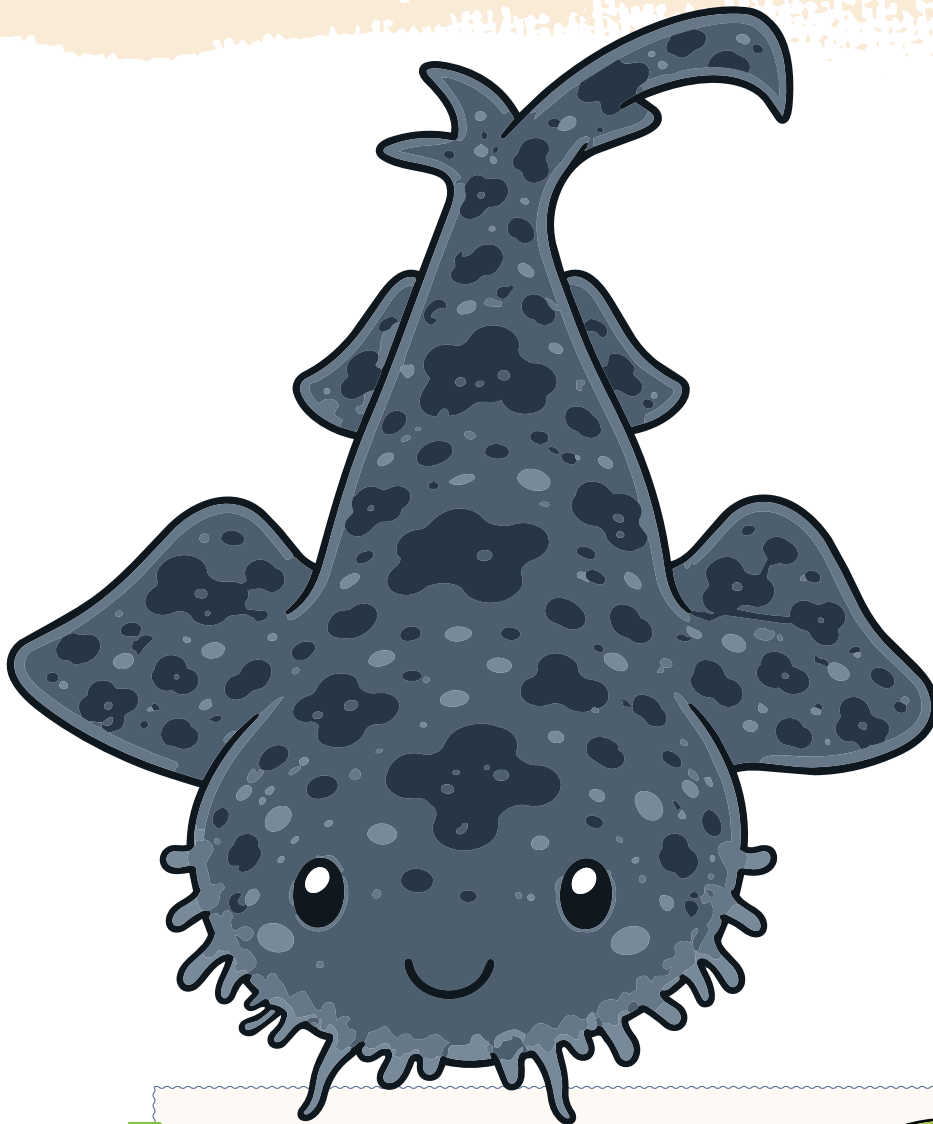
Lebensraum:

Wälder in Mittel- und Südamerika



DER WOBBEGONG

Teppichhai



Steckbrief

Ein anderer Name für den Wobbegong ist Teppichhai. Er ist nachtaktiv und bringt seinen Nachwuchs lebend zur Welt.

Aussehen:

je nach Art ca. 1,50 m bis gut 3 m lang, flach, oft gemusterte gelbliche oder bräunliche Haut

Nahrung:

Fische, Krebse, Anemonen

Lebensraum:

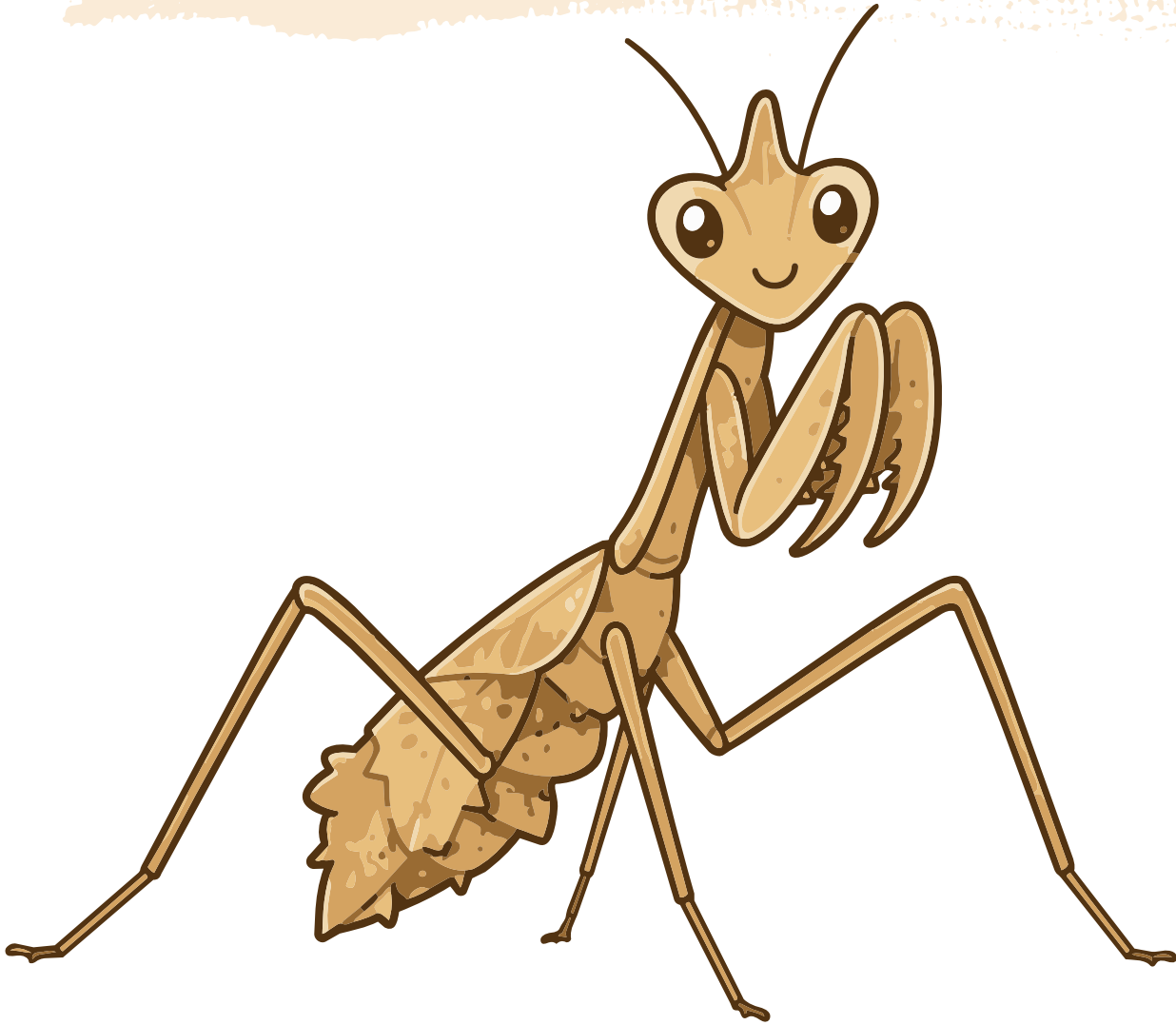
Wälder in Südasien



DIE

WANDELNDE GEIGE

Fangschrecken



Steckbrief

Die Wandelnde Geige ist eine Art der Fangschrecken. Sie ähnelt durch ihre Beine einem Blatt und ihre Körperform erinnert an eine Geige.

Aussehen:

7–9 cm groß, bräunlich bis schwarz

Nahrung:

fliegende Insekten, die sie aus der Luft fängt

Lebensraum:

Wälder in Südasien



DER LACHENDE HANS

Eisvogel



Steckbrief

Der Lachende Hans, auch Jägerliest genannt, gehört zu der Familie der Eisvögel. Den Namen verdankt er seinem Ruf, der wie ein Lachen klingt.

Aussehen:

40 bis knapp 50 cm, braunweißes Gefieder

Nahrung:

Insekten, Mäuse, Schlangen, andere Vögel oder deren Eier, Krabben, Muscheln, Fische

Lebensraum:

Australien



DER PALMENDIEB

Landeinsiedlerkrebs



Steckbrief

Ein anderer Name des Palmendiebs ist Kokosnussräuber, da er auf Palmen klettert und Kokosnüsse knackt und frisst. Er gehört zur Familie der Landeinsiedlerkrebe. Palmdiebe können nicht schwimmen, aber mit ihren Scheren bis zu 28 kg hochheben.

Aussehen:

40 cm, bis zu 4 kg schwer, blau-volett bis rot-orange

Nahrung:

Früchte, Kleintiere wie Vögel, Krabben, frisch geschlüpfte Schildkröten, Aas

Lebensraum:

Küsten in Ozeanien, am westlichen Pazifik und im Indischen Ozean

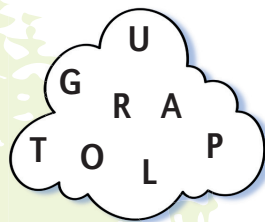
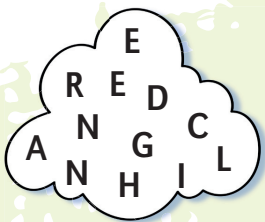
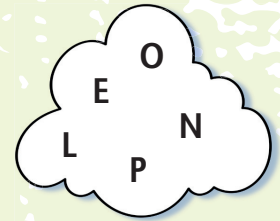
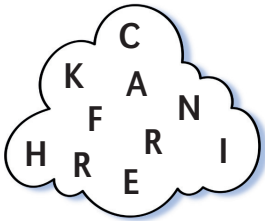
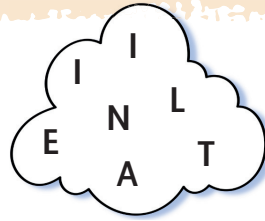
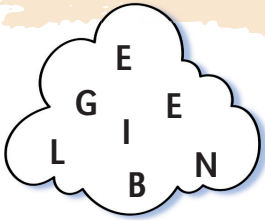


Wortwolken Länder Europas

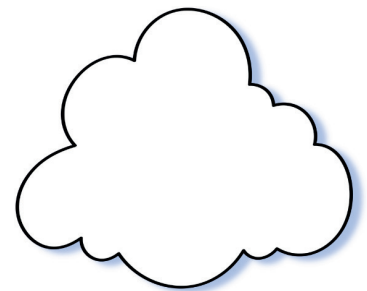
Unterrichtsentwurf: 3

Phase	Schwerpunkt	Unterrichtsschritte	Sozialform	Medien	Lernschritte
einstimmen 3 Min.	Begrüßung	Die LP <ul style="list-style-type: none"> sagt, dass sie ein paar kleine Rätsel zu Urlaubsländern mitgebracht hat 	Plenum		
Vorwissen aktivieren 10 Min.	Länder Europas	<ul style="list-style-type: none"> fragt die SuS, welche Länder in Europa sie kennen oder schon besucht haben bittet die Kinder, die Länder auf der Karte zu zeigen 	Plenum	große Karte Europas	Die SuS <ul style="list-style-type: none"> tauschen ihr Wissen und ihre Erfahrungen aus
informieren 2 Min.	Rätselform kennenlernen	<ul style="list-style-type: none"> verteilt die Rätsel 	Plenum	ausgedruckte Rätsel	<ul style="list-style-type: none"> finden heraus, wie die Rätsel funktionieren
verarbeiten 25 Min.	Rätsel lösen	<ul style="list-style-type: none"> gibt ggf. Hilfestellungen 	Einzelarbeit	ausgedruckte Rätsel	<ul style="list-style-type: none"> lösen die Rätsel erfinden eigene und tauschen die erstellten Rätsel mit ihren Partnern
auswerten 5 Min.	Reflexion, Vertiefung	<ul style="list-style-type: none"> fragt, welche weiteren Länder den Kindern einfallen 	Plenum	große Karte Europas bzw. Weltkarte	<ul style="list-style-type: none"> finden weitere Länder auf der Karte

Welche Länder Europas verstecken sich hier?



Fallen dir weitere Länder ein? Dein Partner findet die Lösungen.



Geheime Urlaubsbotschaft

Unterrichtsentwurf: 4

Phase	Schwerpunkt	Unterrichtsschritte	Sozialform	Medien	Lernschritte
einstimmen 3 Min.	Begrüßung	Die LP • verrät, dass es ums Thema Post und Ferien geht	Plenum		
Vorwissen aktivieren 5 Min.	Medium Postkarte/Brief kennenlernen	• fragt, ob die SuS schon einmal Postkarten geschrieben oder bekommen haben und ob sie Post mögen	Plenum	ggf. eigene Urlaubspostkarten	Die SuS • tauschen ihre Erfahrungen aus
informieren 3 Min.	Geheimcode verstehen	• bittet die SuS, die Botschaft zu entschlüsseln und eine Antwort zu schreiben	Einzel- oder Partnerarbeit	Arbeitsblatt mit Geheimbotschaft und Code	• verstehen den Code und finden heraus, wie sie am besten vorgehen
verarbeiten 30 Min.	Geheimcode entschlüsseln, ggf. Antwort schreiben, ob als Code oder in Worten	• gibt ggf. Hilfestellungen	Einzel- oder Partnerarbeit	Arbeitsblatt mit Geheimbotschaft und Code	• entschlüsseln die Botschaft und beantworten sie aus Olenas Perspektive
auswerten 5 Min.	Reflexion	• fragt, wie schwierig das Entschlüsseln war und warum	Plenum		• tauschen ihre Erfahrungen aus, finden Vor- und Nachteile für den Zahlencode, entwickeln ggf. Alternativen

Geheime Urlaubsbotschaft

Unterrichtsentwurf: 4

Ronja hat ihrer Freundin eine geheime Botschaft aus dem Urlaub geschickt. Kannst du sie entschlüsseln? Und vielleicht möchtest du Ronja auch eine Antwort schreiben.

25/11/17/17/5, 5/17/15/22/11!

25/1/15/23 1/22 16/4/25/3/15/18/15/22 20/15/1 8/15/1/22/15/23 2/11/22/2/15 1/16/2 15/16
16/10/12/15/23, 3/1/15 1/8/8/15/23! 1/4/25 16/4/25/3/1/8/8/15 26/15/18/15/22 2/11/13 1/8
24/17/15/1/22/15/22 16/15/15 10/22/18 25/11/20/15 11/10/4/25 16/4/25/5/22 7/1/16/4/25/15
13/15/7/11/22/13/15/22, 22/10/23 15/16/16/15/22 8/11/13 1/4/25 18/1/15 22/1/4/25/2.

3/1/15 16/1/22/18 18/15/1/22/15 7/15/23/1/15/22? 1/4/25 25/5/7/7/15, 18/15/1/22
13/15/20/10/23/2/16/2/11/13 3/11/23 2/5/17/17! 25/11/16/2 18/10 21/1/15/17/15
13/15/16/4/25/15/22/24/15 20/15/24/5/8/8/15/22? 1/4/25 25/11/20/15 11/10/4/25 22/5/4/25
15/1/22/16!

20/1/16 20/11/17/18,

23/5/22/26/11

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
11	20	4	18	15	7	13	25	1	26	24	17	8	22	5	12	9	23	16	2	10	21	3	14	19	6

Geheime Urlaubsbotschaft

Die Lösung:

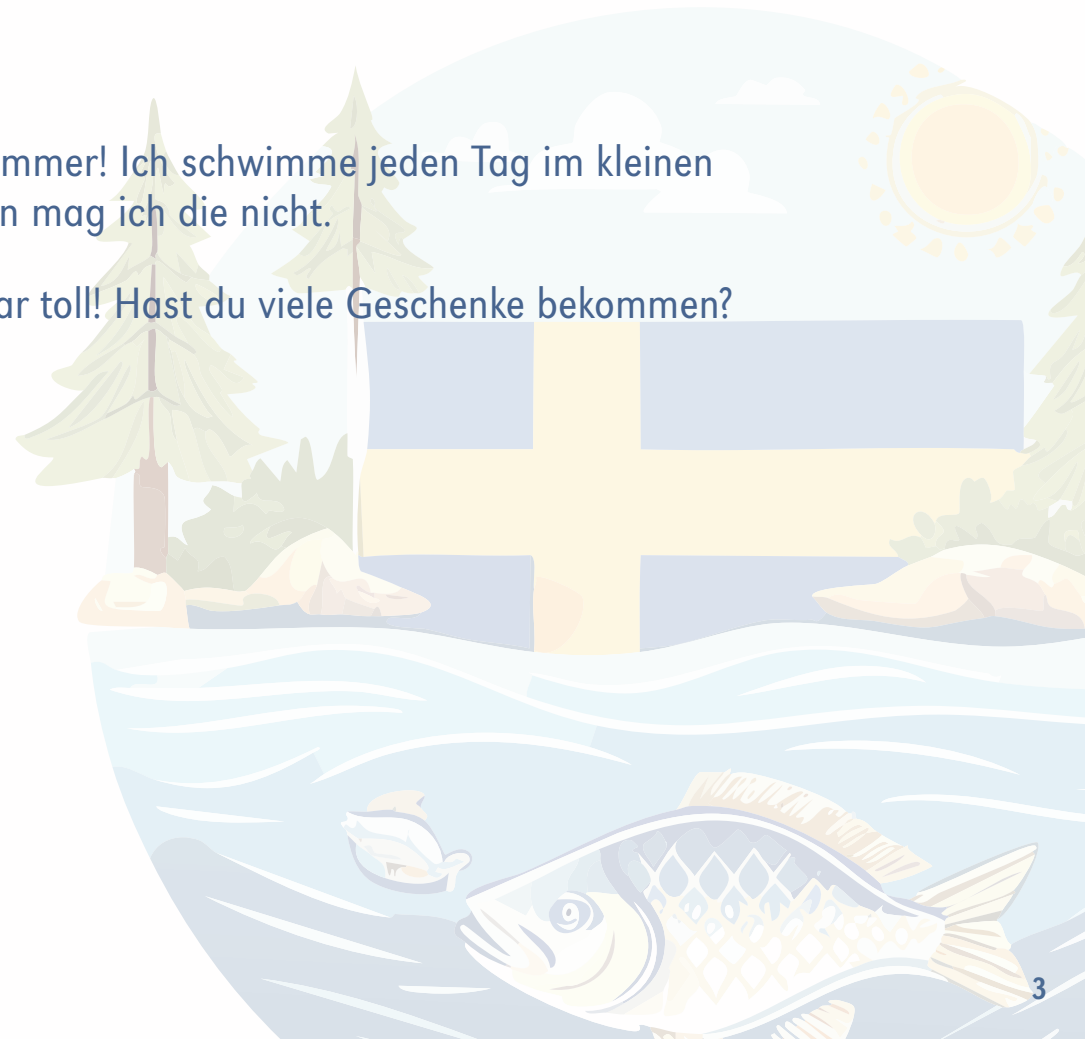
Hallo Olena,

hier in Schweden bei meiner Tante ist es super, wie immer! Ich schwimme jeden Tag im kleinen See und habe auch schon Fische gefangen, nur essen mag ich die nicht.

Wie sind deine Ferien? Ich hoffe, dein Geburtstag war toll! Hast du viele Geschenke bekommen? Ich habe auch noch eins!

Bis bald

Ronja



Ich freue mich auf die Ferien, weil ...

(Ich packe meinen Koffer)

Unterrichtsentwurf: 5

Phase	Schwerpunkt	Unterrichtsschritte	Sozialform	Medien	Lernschritte
einstimmen 2 Min.	Begrüßung	Die LP <ul style="list-style-type: none"> kündigt an, dass gleich ein Spiel zum Thema Ferien gespielt wird, nach dem Vorbild „Ich packe meinen Koffer“ 	Plenum		
Vorwissen aktivieren 3 Min.	über Ferienpläne sprechen	<ul style="list-style-type: none"> fragt die SuS, ob sie sich alle auf die Ferien freuen und etwas Schönes vorhaben stellt sicher, dass die Regeln des Spiels allen bekannt sind 	Plenum		Die SuS <ul style="list-style-type: none"> erzählen von ihren Plänen
spielen 30 Min.	Spiel	<ul style="list-style-type: none"> bittet die SuS, einen Stuhlkreis zu bilden und Platz zu nehmen Nennt das Thema: „Ich freue mich auf die Ferien, weil ...“ entscheidet ggf., wer beginnt 	Stuhlkreis		<ul style="list-style-type: none"> bilden einen Stuhlkreis spielen
auswerten 7 Min.	Abstimmung	<ul style="list-style-type: none"> bittet die SuS, die Punkte aufzuzählen, die am häufigsten genannt wurden schreibt die Top 5 an die Tafel bittet die SuS, über die Punkte per Handzeichen abzustimmen, hält die Ergebnisse per Strichliste fest 	Plenum	Tafel	<ul style="list-style-type: none"> nehmen wahr, wie andere zum Thema Ferien stehen sehen die statistische Verteilung als Strichliste
reflektieren 3 Min.	Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> fragt, ob das Ergebnis überraschend ist fragt, ob Ferien auch negative Aspekte haben können 	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> sprechen über ihre Gefühle und Erfahrungen zum Thema Urlaub und Ferien

Flug-, Hotel- und Pauschalreisen kennenlernen

Unterrichtsentwurf: 6

Phase	Schwerpunkt	Unterrichtsschritte	Sozialform	Medien	Lernschritte
einstimmen 3 Min.	Begrüßung	Die LP • fragt die SuS, ob sie Urlaub geplant haben	Plenum		
Vorwissen aktivieren 7 Min.	bereits bekannte Arten von Urlauben besprechen	• fragt, welche Arten von Urlauben die SuS kennen und welche Unterschiede es gibt • notiert die Ergebnisse an der Tafel	Plenum	Tafel	Die SuS • tauschen sich über ihre Kenntnisse und Erfahrungen aus
informieren 10 Min.	Reisekataloge kennenlernen	• teilt die Kataloge aus • bittet die SuS, sich ihren liebsten Urlaub(sort) auszusuchen	Partner- oder Gruppenarbeit	verschiedene Reisekataloge und -prospekte	• stöbern in den Katalogen
verarbeiten 15 Min.	Abkürzungen, Aktivitäten und Preise kennenlernen	• sammelt Abkürzungen und ihre Bedeutungen etc. an der Tafel	Partner- oder Gruppenarbeit	verschiedene Reisekataloge und -prospekte, Tafel	• lernen, die Angebote zu verstehen
auswerten 10 Min.	Reflexion über Arten und Bedeutung von Urlaub	• fragt, welche Vor- und Nachteile verschiedene Urlaubsarten haben (Camping, Individualreise, Pauschalreise, Städtetrips, Busreisen, Besuch bei Verwandten)	Plenum	Tafel	• reflektieren, nach welchen Kriterien man sich für unterschiedliche Urlaubsarten entscheidet (Budget, Klima, Aktivitäten, Land und Leute, Familie)

Wochentage und Himmelskörper

Unterrichtsentwurf: 7

Vorbereitung: ggf. lesen des Wikipedia-Eintrags zu „Wochentag“ für mehr Hintergrundinformation
ggf. Audio zum Vorlesen der Wochentage in den romanischen Sprachen aufnehmen/suchen/herunterladen

Phase	Schwerpunkt	Unterrichtsschritte	Sozialform	Medien	Lernschritte
einstimmen 2 Min.	Begrüßung	Die LP <ul style="list-style-type: none"> • kündigt an, dass die Kinder etwas über die Herkunft der Namen von Wochentagen lernen 	Plenum		
Vorwissen aktivieren 5 Min.	Wochentage in verschiedenen Sprachen	<ul style="list-style-type: none"> • fragt, in welchen Sprachen die SuS die Wochentage benennen können und bittet sie ggf., das zu tun 	Plenum		Die SuS <ul style="list-style-type: none"> • lernen und benennen Wochentage in verschiedenen Sprachen
informieren 10 Min.	Wochentage in verschiedenen Sprachen kennenlernen	<ul style="list-style-type: none"> • teilt das Arbeitsblatt Wochentage und Himmelskörper aus • liest die Wochentage in den romanischen Sprachen vor (oder nutzt Audio) • informiert ggf. über das Sonnensystem und seine Himmelskörper • fordert die SuS auf, die Tage auf Deutsch und Englisch zu ergänzen 	Plenum, Einzelarbeit	Arbeitsblatt Wochentage und Himmelskörper, ggf. Audio-datei für Aussprache, ggf. Plakat oder Modell des Sonnensystems	<ul style="list-style-type: none"> • lernen die Himmelskörper des Sonnensystems kennen • ergänzen die Wochentage in der Tabelle

Wochentage und Himmelskörper

Unterrichtsentwurf: 7

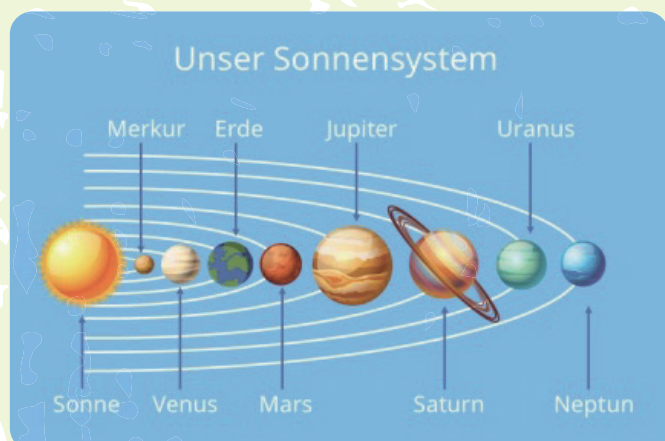
verarbeiten 15 Min.	Himmelskörper in Beziehung zu den Wochentagen setzen	<ul style="list-style-type: none"> • fragt die SuS, was ihnen an den Namen und Himmelskörpern auffällt • bittet die SuS, in Partnerarbeit zu überlegen, welcher Himmelskörper zu welchem Wochentag gehört • bespricht die Ergebnisse 	Plenum, Partnerarbeit	Arbeitsblatt Wochentage und Himmelskörper, ggf. Plakat oder Modell des Sonnensystems	ordnen die Himmelskörper den Wochentagen zu
Festigung, Reflexion 17 Min.	kreative Veranschaulichung der Himmelskörper, Reflexion über Namensgebung	<ul style="list-style-type: none"> • fordert die SuS auf, die Himmelskörper unter die jeweiligen Spalten der Wochentage zu malen • ergänzen ggf. die Wochentage in weiteren Sprachen# • stellt und klärt weitere Fragen: Warum heißt es Donnerstag (Jupiter als röm. Gott des Blitzes und Donners), warum klingen romanische Sprachen anders als Deutsch und Englisch etc. 	Einzelarbeit, Plenum	Arbeitsblatt Wochentage und Himmelskörper, ggf. Plakat oder Modell des Sonnensystems	<ul style="list-style-type: none"> • malen die Himmelskörper ab • ergänzen ggf. weitere Sprachen • stellen weiterführende Fragen

Wochentage und Himmelskörper

Unterrichtsentwurf: 7

deutsch							
englisch							
französisch	lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi	dimanche
spanisch	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
italienisch	lunedì	martedì	mercoledì	giovedì	venerdì	sabato	domenica
rumänisch	luni	marți	miercuri	joi	vineri	sâmbătă	duminică
Himmelskörper							

Platz zum Malen und ggf. für weitere Sprachen



Wochentage und Himmelskörper

Lösung:

Unterrichtsentwurf: 7

deutsch	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
englisch	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday
französisch	lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi	dimanche
spanisch	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
italienisch	lunedì	martedì	mercoledì	giovedì	venerdì	sabato	domenica
rumänisch	luni	marți	miercuri	joi	vineri	sâmbătă	duminică
Himmelskörper	Mond	Mars	Merkur	Jupiter	Venus	Saturn	Sonne

Ein Sparschwein mit der Durchreibetechnik erstellen

Unterrichtsentwurf: 8

Vorbereitung: Vorlage ausdrucken

ggf. zuvor informieren, warum das Schwein in manchen Kulturkreisen für Glück und Reichtum steht (Symbol für Kraft und Fruchtbarkeit bei den Wikingern, als Allesfresser früher günstig im Unterhalt und gut für die Müllentsorgung, dadurch weniger Abfälle, Ungeziefer, Krankheiten, Fleisch bedeutete Wohlstand etc.) und in manchen eine negative Bedeutung hat (unrein, Gefräßigkeit, Teufel)

ggf. allen SuS verschiedene Münzen zur Verfügung stellen

Phase	Schwerpunkt	Unterrichtsschritte	Sozialform	Medien	Lernschritte
einstimmen 2 Min.	Begrüßung	Die LP • kündigt an, dass die SuS ein Bild mittels Durchreibetechnik gestalten	Plenum		
Vorwissen aktivieren 3 Min.	Erläutern der Durchreibetechnik	• fragt, ob die SuS mit der Technik Erfahrung haben • erläutert ggf. die Technik	Plenum		Die SuS • lernen die Durchreibetechnik kennen
informieren 5 Min.	Ausprobieren der Durchreibetechnik	• teilt ggf. die Münzen aus oder bittet die SuS, verschiedene Münzen bereitzulegen • regt die SuS dazu an, die Technik zuerst auf einem gesonderten Blatt mit verschiedenen Stiften auszuprobieren	Einzelarbeit	Münzen, Stifte	• probieren die Durchreibetechnik aus

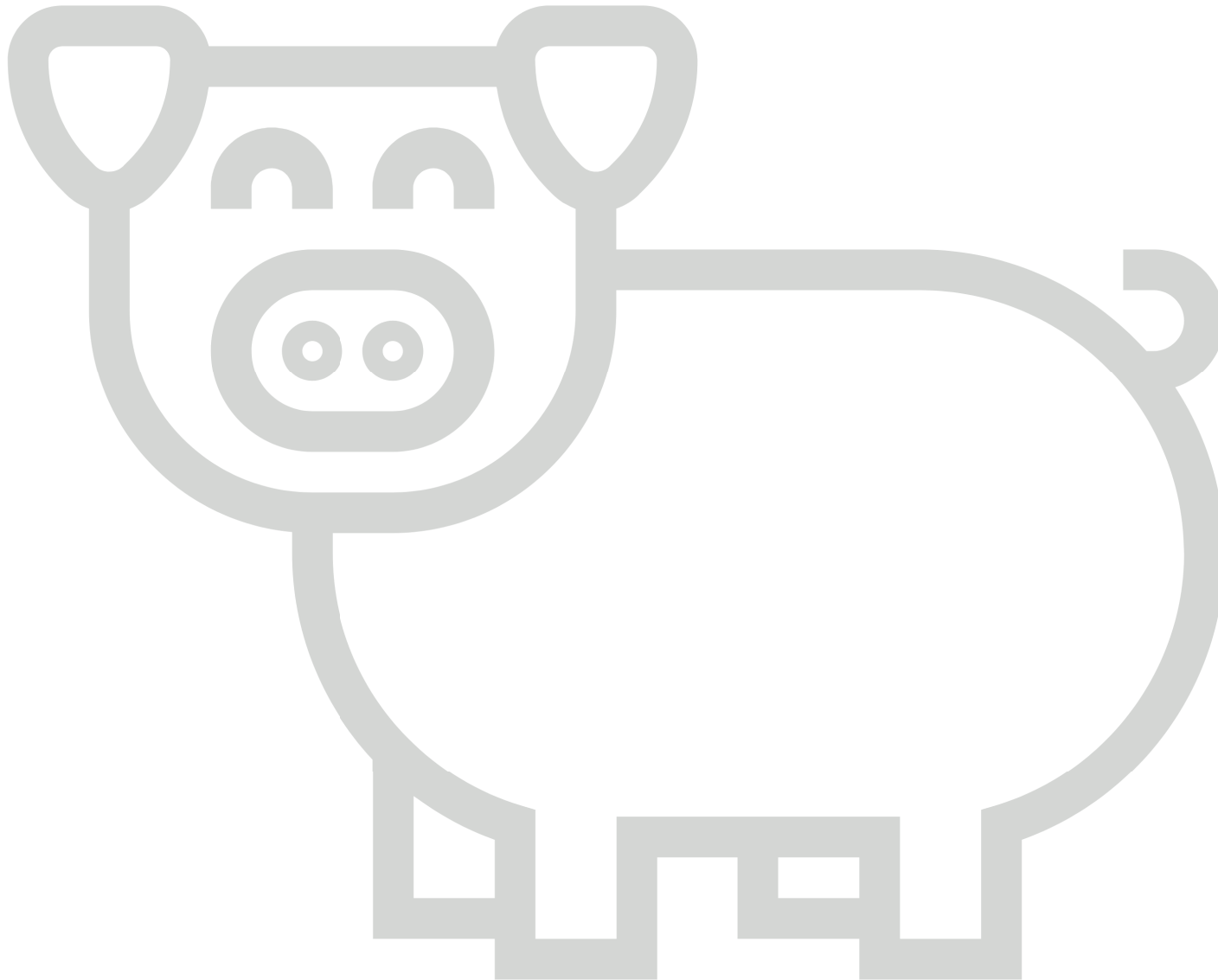
Ein Sparschwein mit der Durchreibetechnik erstellen

Unterrichtsentwurf: 8

kreativ werden 25 Min.	kreative Gestaltung	<ul style="list-style-type: none">• ermutigt die SuS, ihre Vorlage individuell zu gestalten	Einzelarbeit	Münzen, Stifte, ausgedruckte Vorlage	<ul style="list-style-type: none">• gestalten die Vorlage
auswerten 10 Min.	Reflexion	<ul style="list-style-type: none">• präsentieren ihre Ergebnisse• fragt, ob die SuS wissen, warum das Schwein in manchen Kulturkreisen für Glück und Geld steht – und in manchen gemieden wird• sammelt Vermutungen und klärt die Bedeutung	Plenum	ausgedruckte Vorlage	<ul style="list-style-type: none">• lernen verschiedene Umsetzungen der Technik kennen• lernen die Symbolik hinter Spar- und Glücksschwein kennen

Ein Sparschwein mit der Durchreibetechnik erstellen

Unterrichtsentwurf: 8



Malen zum Gedicht „Auf einer Sommerwiese“

Unterrichtsentwurf: 9

Phase	Schwerpunkt	Unterrichtsschritte	Sozialform	Medien	Lernschritte
einstimmen 2 Min.	Begrüßung	Die LP • verrät den SuS, dass sie ein Sommergedicht mitgebracht hat	Plenum		
Vorwissen aktivieren 8 Min.	Austausch zum Thema Gedichte und Sommer	• fragt die SuS, welche Gedichte sie kennen • fragt die SuS, welche Begriffe sie mit dem Sommer verbinden, und sammelt sie an der Tafel	Plenum	Tafel	Die SuS • teilen ihre Erfahrungen mit Gedichten • tauschen sich über ihre Assoziationen zum Thema Sommer aus
informieren 10 Min.	Aufmerksames Zuhören, Fantasiereise	• bittet die SuS, die Augen zu schließen und sich auf die Bilder vor dem geistigen Auge zu konzentrieren • liest das Gedicht laut vor • fragt die SuS ggf., was sie sich vorgestellt haben	Plenum	ausgedrucktes Gedicht	• hören aufmerksam zu und visualisieren die Worte vor ihrem inneren Auge
verarbeiten 20 Min.	Kreative Umsetzung	• verteilt das Gedicht an die SuS • bittet die SuS, das Blatt zu dem Gedicht zu gestalten	Einzelarbeit	ausgedrucktes Gedicht, Stifte	• malen eine Szene, die ihnen zu dem Gedicht einfällt, dekorieren das Arbeitsblatt
auswerten 5 Min.	Reflexion und Feedback	• bittet die Kinder, ihre Bilder nebeneinanderzulegen und zu betrachten • fragt, wer sein Bild vorstellen möchte	Plenum	große Karte Europas bzw. Weltkarte	• vergleichen ihre Ergebnisse und tauschen sich darüber aus



AUF EINER SOMMERWIESE

Malen zum Gedicht

Im Sommer auf der Wiese,
da kann man viel entdecken.
Als Mensch ist man dort Riese,
so im Vergleich zu Schnecken.

Doch denen ist der Tag zu warm,
da summen eher Hummeln
und krabbeln Käfer auf dem Arm:
Siehst du, wie sie sich tummeln?

Die Blumen blühen farbenfroh,
die Grille zirpt, die Vögel singen.
Das ist ja fast ein ganzer Zoo!
Siehst du die Frösche springen?

Und was hüpfert dort, so grün und schnell,
von Halm zu Blatt zu Stein?
Ein Hüpfert war's, ganz grasig-hell,
wird schon verschwunden sein.

Die Ameise schleppt schwere Last,
bald geht die Sonne unter.
Das Eichhörnchen auf seinem Ast
ist immer noch ganz munter.

Doch ich bin müde von der Hitze
Und gehe jetzt nach Haus.
Doch morgen, auch wenn ich dann
schwitze geh ich wieder hier hinaus.

Bewegungsquiz: Wer weiß am meisten

Unterrichtsentwurf: 10

Phase	Schwerpunkt	Unterrichtsschritte	Sozialform	Medien	Lernschritte
einstimmen 2 Min.	Begrüßung	Die LP <ul style="list-style-type: none"> • erklärt, dass die SuS gleich ein Spiel spielen, bei dem es um Wissen und Bewegung geht 	Plenum		
Vorbereitung 10 Min.	Regeln verstehen, Räumlichkeiten vorbereiten	<ul style="list-style-type: none"> • teilt die SuS in 2 Gruppen ein, vorzugsweise auch räumlich; ggf. werden Tische und Stühle an die Wände geschoben oder Flipcharts auf den Hof getragen • erklärt die Regeln • gibt eine Kategorie vor 	2 Teams	Tafel oder 2 Flipcharts, Kreide oder Stifte	Die SuS <ul style="list-style-type: none"> • stellen ggf. Fragen zu den Regeln • räumen die Möbel beiseite oder gehen in den Hof
informieren 3 Min.	Brainstorming innerhalb der Gruppe	<ul style="list-style-type: none"> • fordert die Kinder auf, sich evtl. kurz eine Taktik zu überlegen 	2 Teams	Tafel oder 2 Flipcharts, Kreide oder Stifte	<ul style="list-style-type: none"> • sprechen sich innerhalb der Teams ab
spielen 20 Min.	Spiele des Quiz	<ul style="list-style-type: none"> • fungiert als Schiedsrichter • beendet das Spiel, zählt die Punkte 	2 Teams	Tafel oder 2 Flipcharts, Kreide oder Stifte	<ul style="list-style-type: none"> • sammeln passende Begriffe
aufräumen und auswerten 10 Min.	Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> • bittet die Kinder ggf., beim Möbelrücken zu helfen • fragt, wie den SuS das Spiel gefallen hat • fragt, was gut, was schlecht geklappt hat und warum 	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren den Spielverlauf • machen Verbesserungsvorschläge

Spielprinzip

Unterrichtsentwurf: 10

Die SuS versuchen in zwei Gruppen, möglichst viele passende Begriffe zu einem Thema zu finden, die an der Tafel gesammelt werden. Als Kategorien kommt alles infrage, was klar definiert werden kann, z. B. Lebensmittel oder Tier mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben, Adjektiv mit der Vorsilbe ver-, Verb mit 6 Buchstaben, Band/Sänger, Baumarten, Gemüsesorten, Buch-, Film- oder Spieltitel ...

Das klappt sowohl an der Tafel als auch auf zwei Flipcharts und somit auch auf dem Schulhof.

allgemeine Regeln:

- Pro Gruppe darf sich nur ein Kind auf einmal auf den Weg zum Schreiben machen.
- Bereits genannte Begriffe zählen nicht
- Reinrufen ist verboten.
- Jedes Kind darf nur einen Begriff infolge notieren.

verhandelbare Regeln:

- Die Gruppe, die anfängt, muss vorher ansagen, wie viele Begriffe sie sich zutraut. Die andere Gruppe sagt an, ob sie sich zutraut, die Zahl zu überbieten.
- Es darf gerannt werden.
- Die SuS dürfen sich Stift oder Kreide zuwerfen.
- Die SuS dürfen sich ihre Ideen während des Spiels notieren und mit Teamkollegen teilen.
- Ungültige Begriffe werden erst bei der Auswertung gestrichen statt im Spielverlauf, sodass die SuS sich innerhalb des Teams korrigieren können.