

Friederike Neubauer, Stefanie Schöbler

30 x sinnvolle Vertretungsstunden für 45 Minuten



*Klasse
3/4*

Ausgearbeitete Stunden
für den direkten Einsatz



Impressum

Titel

30 x sinnvolle Vertretungsstunden – Klasse 3/4
Ausgearbeitete Stunden für den direkten Einsatz

Autorinnen

Friederike Neubauer, Stefanie Schöbler

Druck

AZ Druck und Datentechnik GmbH, Kempten, DE



Verlag an der Ruhr

Mülheim an der Ruhr

www.verlagruhr.de

Geeignet für die Klassen 3–4

Unser Beitrag zum Umweltschutz:

Wir sind seit 2008 ein ÖKOPROFIT®-Betrieb und setzen uns damit aktiv für den Umweltschutz ein. Das ÖKOPROFIT®-Projekt unterstützt Betriebe dabei, die Umwelt durch nachhaltiges Wirtschaften zu entlasten. Unsere Produkte sind grundsätzlich auf chlorfrei gebleichtes und nach Umweltschutzstandards zertifiziertes Papier gedruckt.

Urheberrechtlicher Hinweis:

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Im Werk vorhandene Kopiervorlagen dürfen vervielfältigt werden, allerdings nur für jeden Schüler der eigenen Klasse/ des eigenen Kurses. Die dazu notwendigen Informationen (Buchtitel, Verlag und Autor) haben wir für Sie als Service bereits mit eingedruckt. Diese Angaben dürfen weder verändert noch entfernt werden. Die Weitergabe von Kopiervorlagen oder Kopien (auch von Ihnen veränderte) an Kollegen, Eltern oder Schüler anderer Klassen/Kurse ist nicht gestattet.

Der Verlag untersagt ausdrücklich das Herstellen von digitalen Kopien, das digitale Speichern und Zurverfügungstellen dieser Materialien in Netzwerken (das gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen), per E-Mail, Internet oder sonstigen elektronischen Medien außerhalb der gesetzlichen Grenzen. Kein Verleih. Keine gewerbliche Nutzung. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Bitte beachten Sie die Informationen unter www.schulbuchkopie.de.

Soweit in diesem Produkt Personen fotografisch abgebildet sind und ihnen von der Redaktion fiktive Namen, Berufe, Dialoge u. Ä. zugeordnet oder diese Personen in bestimmte Kontexte gesetzt werden, dienen diese Zuordnungen und Darstellungen ausschließlich der Veranschaulichung und dem besseren Verständnis des Inhalts.

Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle kann keine Haftung für die Inhalte externer Seiten, auf die mittels eines Links verwiesen wird, übernommen werden. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.

© Verlag an der Ruhr 2019

ISBN 978-3-8346-3996-7

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4	10	Schlaue Rechner erwünscht!	47
Spiele zum Stundeneinstieg, zum Abschluss oder einfach zwischendrin	5	11	Zeichnen in einem Zug	50
Geschicklichkeitsparcours	6	12	Erziel die 5000!	53
Ballrechnen	7	Vertretungsstunden im Fach Deutsch	55	
Rotation	8	13	Zwei Fabeln in einer	56
Tafelfußball	9	14	Kommunikation über Geheimsprache	60
Zahlenraten	11	15	Spielerischer Umgang mit Satzgliedern	62
Vier in einer Reihe!	12	16	Ein Wechselbad der Gefühle	64
Mein rechter, rechter Mathe-Platz	13	17	Wut tut gut.	66
Teekesselchen	14	18	Figuren legen – genau erklären	69
Silbenraten.	16	19	Das Trockelmunk	73
Ball-Geschichte	17	20	Akrostichon oder Mesostichon.	75
Agent.	18	21	Wie viele Wörter findest du?	76
Mord in der Disco.	19	22	Zungenbrecher erfinden	78
Vertretungsstunden im Fach Mathematik	21	23	Reihum-Geschichten schreiben	80
1 20 gewinnt	22	24	Generatives Schreiben	81
2 Handy-PIN vergessen	25	Fächerübergreifende Vertretungsstunden	85	
3 Rechenzüge	26	25	Brücken bauen	86
4 Figuren vergrößern	28	26	Reise quer durch Europa.	88
5 Zahlen-Steckbriefe.	31	27	Giterrätsel	92
6 Zielzahl erreichen	34	28	Schatz der giftigen Insel.	96
7 Zahlen streichen	38	29	Überschwemmung	98
8 Klatsch die Fliegezahl!	42	30	Blindenführer	100
9 Geohausen	45	Medientipps	102	

Vorwort

Wer kennt das nicht? Eine Krankheitswelle rollt und der Schulalltag ist komplett auf den Kopf gestellt. Unerwartet wird man im Vertretungsunterricht eingesetzt. Mit viel Glück ist der Unterricht bereits vorbereitet, doch es gibt eben diese zahlreichen Momente, in denen das nicht der Fall ist. „Mal eben“ soll man kreativ sein ...

Oder: Es ist noch etwas Zeit, sei es am Ende einer geplanten Unterrichtsreihe, am Ende des Schul(halb)jahres und Sie möchten „einfach mal“ was Schönes mit den Kindern machen ... Mit diesem Buch sollen Sie für solche Situationen gewappnet sein, zielorientiert eine Stunde zu gestalten, an der nicht nur die Kinder Spaß haben – auch Sie!

Die Spiele als Bausteine zum Kombinieren

Mithilfe des Kapitels „Spiele zum Stundeneinstieg, zum Abschluss oder einfach zwischendrin“ (S. 5–20) können Sie Übungsspiele ganz spontan selbst aussuchen oder ggf. in den fertigen Stundenvorschlägen (S. 21–101) austauschen. Manchmal kann ein Spiel auch zentraler Unterrichtsinhalt einer Schulstunde werden. Setzen Sie diese Bausteine flexibel ein, je nachdem, wann Ihre Vertretungsstunde liegt und wie die Verfassung der Schüler* zu diesem Zeitpunkt ist. All diese Spiele haben einen Schwerpunkt im Bereich Bewegung und soziales Miteinander.

Fertige Stundenvorschläge

Für jede Stunde finden Sie eine Beschreibung von Inhalt, Kompetenzerwartungen, Material und Stundenverlauf. Eventuell benötigte Kopiervorlagen befinden sich stets im Anschluss an die Beschreibung. Einige Stundenvorschläge (vor allem Spielsituationen) lassen sich immer wiederholen. In manchen Fällen lohnt es sich, benötigtes Material zu laminieren. Legen Sie sich einen „Notfallordner“ an – so haben Sie immer etwas zur Hand!

Vertretungsstunden im Fach Mathematik (S. 21-54)

In diesem Kapitel finden Sie Stundenvorschläge aus den verschiedenen Bereichen des Mathematikunterrichtes. Die Stunden sind unabhängig vom aktuellen Unterrichtsstoff durchführbar und können an den jeweiligen Erfahrungsstand der Klasse angepasst werden. Neben den inhaltsbezogenen Kompetenzen werden auch prozessbezogene Kompetenzen berücksichtigt.

Vertretungsstunden im Fach Deutsch (S. 55-83)

Die Stundenvorschläge aus dem Fach Deutsch decken die Bereiche „Sprechen und Zuhören“, „Schreiben“, „Lesen – mit Texten und Medien umgehen“ sowie „Sprache und Sprachgebrauch untersuchen“ ab. Die meisten hier dargestellten Stunden können sowohl in Klasse 3 als auch in Klasse 4 durchgeführt werden.

Fächerübergreifende Vertretungsstunden (S. 85-101)

Die Stundenvorschläge in diesem Kapitel befassen sich zum Teil mit Übungen zum Sozial-, Team- und Kommunikationstraining. Hier finden Sie aber auch zwei Vorschläge zum Thema „Europa“, das in vielen Schulen Inhalt des Sachunterrichtes ist.


Wir hoffen, dass mithilfe unserer Stundenvorschläge die manchmal unschöne Situation des Vertretungsunterrichts zu einer gelungenen Situation wird, für Sie und die Kinder!

Viel Spaß und gutes Gelingen wünschen Ihnen dabei

Friederike Neubauer und Stefanie Schöblier

* Aus Gründen der besseren Lesbarkeit haben wir in diesem Buch durchgehend die männliche Form verwendet. Natürlich sind damit auch immer Frauen und Mädchen gemeint, also Lehrerinnen, Schülerinnen etc.

Spiele zum Stundeneinstieg,
zum Abschluss oder
einfach zwischendrin



Geschicklichkeitsparcours

- Darum geht's** ■ Eine Bewegungspause mit Bewegungsanspruch
- Voraussetzung/einsetzbar ab** ■ Klasse 3
- Kompetenzerwartung** ■ Die Kinder ...
- entwickeln Koordinationsfähigkeit,
 - halten Regeln ein.
- Das brauchen Sie** ■ alles, was der Klassenraum so hergibt

So geht es

Bauen Sie aus Stühlen und Tischen einen kleinen, nicht zu schweren Parcours im Klassenzimmer auf. Beim ersten Durchgang wird der Parcours ohne weitere Aufgabe durchlaufen, damit sich die Kinder an den Parcours gewöhnen können.

Danach erschweren Sie den Parcours, indem die Kinder dabei kleine „Zusatzaufgaben“ erfüllen müssen:

1. Lege dir ein Buch auf den Kopf, das nicht herunterfallen darf.
2. Balanciere ein Radiergummi auf der Nasenspitze, ohne dass es herunterfällt.
3. Trage dein Mäppchen auf drei Fingern, ohne dass es dabei herunterfällt.

Dabei gelten folgende Regeln:

- Sofern das Kind die erste Zusatzaufgabe erfolgreich erledigt hat, also ein Buch auf dem Kopf transportiert hat, ohne dass es heruntergefallen ist, beginnt es mit der 2. Zusatzaufgabe und holt sich ein Radiergummi usw.
- Fällt dem Kind ein Gegenstand herunter, beginnt es von vorn, also mit Zusatzaufgabe 1.

Wer kann innerhalb einer vorgegebenen Zeit den Parcours erfolgreich mit allen drei Zusatzaufgaben durchlaufen?



Ballrechnen

- Darum geht's** ■ Rechentraining mit Bewegung
- Voraussetzung/einsatzbar** ■ Klasse 1–4
- Kompetenzerwartung** ■ Die Kinder ...
- nennen Kopfrechenaufgaben im passenden Zahlenraum,
 - trainieren schnelles Kopfrechnen.
- Das brauchen Sie** ■ 1 Ball

So geht es

Alle Kinder stellen sich hinter ihre Stühle an ihren Platz. Sie als Lehrkraft haben den Ball in der Hand und beginnen mit einer Rechenaufgabe, die Sie den Kindern laut stellen. Anschließend werfen Sie den Ball einem beliebigen Kind zu.

Dieses Kind fängt den Ball und nennt (möglichst) das richtige Ergebnis.

Sofern die Antwort korrekt war, darf dieses Kind eine Stufe höher „wandern“ und sich auf seinen Stuhl setzen. Anschließend nennt es eine neue Aufgabe und wirft dann den Ball zu einem weiteren Kind usw.

Das Rechenspiel wird so lange fortgesetzt, bis möglichst viele Kinder alle „Stufen“ durchwandert haben:

Stufe 1 bei korrekter Lösung:

auf den *Stuhl* setzen

Stufe 2 bei korrekter Lösung:

auf den *Tisch* setzen

Stufe 3 bei korrekter Lösung:

auf den *Tisch* stellen

Hierbei sind beliebige Differenzierungen und Abwandlungen möglich.

Sollte eine Lösung falsch sein, bleibt das entsprechende Kind auf seiner „Stufe“, nennt aber dennoch eine neue Kopfrechenaufgabe und wirft den Ball einem anderen Kind zu.



© Anja Boretzki

Rotation

- Darum geht's** ■ Eine kurze Bewegungspause, die gutes Zuhören verlangt
- Voraussetzung/einsetzbar ab** ■ Klasse 3
- Kompetenzerwartung** ■ Die Kinder ...
- stimmen sich ab,
 - halten Regeln ein,
 - hören genau zu.
- Das brauchen Sie** ■ gewöhnliches Kartenspiel

So geht es

Setzen Sie sich mit den Kindern in einen Sitzkreis. Mischen Sie das Kartenspiel und achten Sie darauf, dass Sie genügend Spielkarten (in Klassenstärke) haben. Geben Sie nun jedem Kind verdeckt eine Karte. Jedes Kind nimmt die Karte und hält sie so, dass niemand sehen kann, welche Karte es ist.

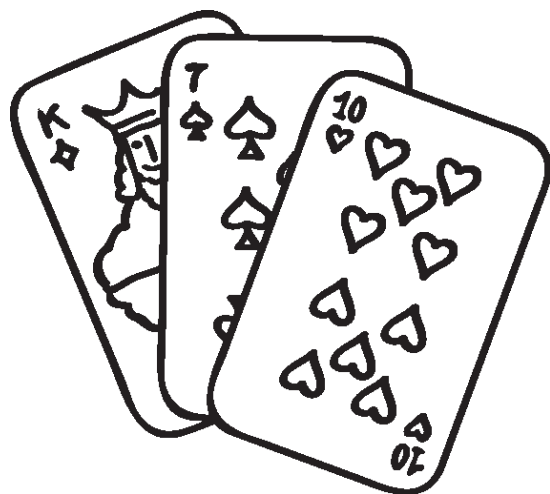
Auch dürfen sich die Kinder nicht über ihre Karte (Farbe, Symbol) austauschen!

Das Ziel des Spiels ist es, genau zuzuhören und auf eine Anweisung zu warten, die die eigene Karte betrifft:

Beispiele

1. Jeder Bube wandert drei Stühle nach rechts!
2. Die roten Karten tauschen untereinander die Plätze!
3. Die Pik-Karten wandern zwei Schritte nach links!
4. ...

Daraus entsteht ein lustiges „Durcheinander“, das gutes Zuhören, Absprachen und körperliche Nähe verlangt.



© Dorothee Wolters

Tafelfußball

Darum geht's ■ Bei diesem Wettspiel ist entweder gutes Kopfrechnen oder das Wissen von Lerninhalten oder Fachbegriffen gefragt.

Voraussetzung/einsetzbar ab ■ beliebiger Klassenstufe


Kompetenzerwartung ■ Die Kinder ...

- trainieren Kopfrechnen,
- wenden Fachbegriffe an,
- wiederholen und festigen Lerninhalte.

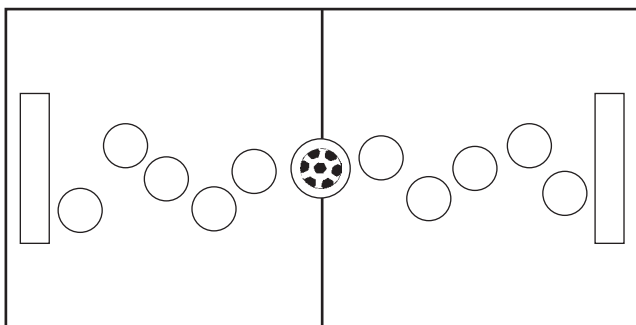
Das brauchen Sie ■ Vorlagen „Fußball und Zahlenkarten“ (S. 10), Klebestreifen (oder Magnetstreifen)

So geht es

Markieren Sie die Zahlenkarten von 1 bis 16 einmal mit einem roten und einmal mit einem blauen Punkt, sodass von beiden Farben jeweils eine Zahl vorhanden ist. Dies macht die Mannschaftszugehörigkeit deutlich, wobei die Kinder nicht sofort erkennen, in welcher Mannschaft der Nachbar ist. Schneiden Sie die Zahlenkarten einzeln aus und verteilen Sie sie an die Kinder. Wichtig dabei ist, dass jede Zahl unter den Kindern sowohl einmal in Rot als auch in Blau vorhanden ist, sodass jeder Spieler auch einen Gegenspieler hat.

 **Tipp:** Laminieren Sie die Zahlenkarten, dann können Sie sie immer wieder verwenden.

Kopieren Sie auch den Fußball und schneiden Sie ihn aus. Zeichnen Sie ein „Fußballfeld“ wie hier angedeutet an die Tafel:



Jedes Kind erhält eine Zahl. Haben Sie 24 Kinder in der Klasse, benötigen Sie also die Zahlen 1–12 sowohl in Rot als auch in Blau.

Hängen Sie den Fußball mit einem Klebestreifen (oder Magnetstreifen) in die Mitte des Spielfeldes.

Das Ziel beider Gruppen ist nun, den Fußball in das gegnerische Tor zu „schießen“, indem Kopfrechenaufgaben richtig gelöst oder Fragen zum aktuellen Unterrichtsthema richtig beantwortet werden.

Zu Beginn jeder Runde stellen Sie eine Aufgabe. Erst nachdem Sie diese gesagt haben, rufen Sie eine Zahl in die Menge, sodass nur zwei Kinder die Möglichkeit haben, das Ergebnis zu sagen bzw. zu antworten.

Das Kind, das schneller geantwortet und das korrekte Ergebnis benannt hat, bringt für seine Gruppe den Ball einen Platz näher in die Richtung des Gegentores.

Welche Mannschaft „schießt“ zuerst ein Tor?

Fußball und Zahlenkarten



2

1	2	3	4	1	2	3	4
5	6	7	8	5	6	7	8
9	10	11	12	9	10	11	12
13	14	15	16	13	14	15	16

Zahlenraten

- Darum geht's** ■ Durch geschicktes Formulieren von Aufgaben aus den vier Grundrechenarten versuchen die Kinder, eine Zahl zu „erraten“. Hierbei wird das flexible Kopfrechnen geübt und das strategische Denken geschult.
- Voraussetzung/einsetzbar ab** ■ beliebiger Klassenstufe
- Kompetenzerwartung** ■ Die Kinder ...
- üben und wiederholen die vier Grundrechenarten,
 - schulen ihr strategisches Denken.
- Das brauchen Sie** ■ –

So geht es

Ein Kind denkt sich eine Zahl aus und schreibt sie verdeckt an die Tafel.

Die anderen Kinder versuchen, diese Zahl durch Stellen von Aufgaben zu erraten. Das Kind darf nur mit „höher“ oder „tiefer“ antworten.

Beispiel:

Das Kind wählt die Zahl 56.

Die erste genannte Aufgabe eines Kindes lautet nun $7 \times 6 = 42$.

Das Kind antwortet „höher“.

Nun kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Er stellt die Aufgabe: $40 + 30 = 70$.

Das Kind antwortet „tiefer“.

Durch geschicktes Stellen der Aufgaben grenzen die Kinder den Zahlenraum der gesuchten Zahl immer weiter ein.

Hat ein Kind die gesuchte Zahl erraten, darf es sich eine neue Zahl ausdenken.



© Anja Boretzki

Vier in einer Reihe!

- Darum geht's** ■ Hier wird das bekannte Bingo-Spiel mit Kopfrechenaufgaben kombiniert.
- Voraussetzung/einsetzbar ab** ■ beliebiger Klassenstufe
- Kompetenzerwartung** ■ Die Kinder trainieren Kopfrechnen im erarbeiteten Zahlenraum.
- Das brauchen Sie** ■ pro Kind 1 Blatt Papier und 1 Stift, ggf. Laminierfolie und Folienstifte

So geht es

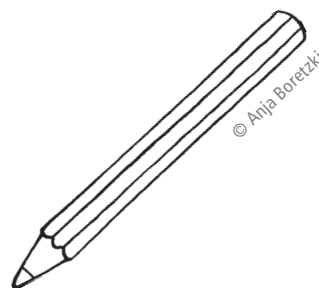
Überlegen Sie sich im Vorfeld 16 Rechenaufgaben im erarbeiteten Zahlenraum der Klasse und notieren Sie sich die 16 Ergebnisse. Diese können Sie beliebig auf die jeweilige Klassenstufe und die Rechenfertigkeiten der Kinder abstimmen (Kleines 1 x 1, Großes 1 x 1, Addieren/Subtrahieren ...).

Jedes Kind erhält ein weißes Blatt Papier und zeichnet sich ein 4x4-Feld darauf.

Nennen Sie nun nacheinander Ihre 16 Rechenaufgaben. Die Kinder lösen diese im Kopf und schreiben ihre Ergebniszahlen in ein beliebig freies Kästchen des Feldes. Sind auf diese Weise alle 16 Kästchen ausgefüllt, beginnen Sie, die Lösungen in beliebiger Reihenfolge zu nennen. Die Kinder vergleichen mit ihren Ergebniszahlen und kreuzen entsprechend an. Hat ein Kind waagrecht, senkrecht oder diagonal eine Reihe markiert, ruft es laut „Bingo!“.



Tip: Wenn Sie 4x4-Felder vor Spielbeginn in durchschnittlicher Klassenstärke kopieren und laminieren, können die Kinder mit wasserlöslichen Folienstiften arbeiten. Auf diese Weise können Sie die Karten beliebig oft wiederverwenden bzw. mehrere Spieldurchgänge durchführen.



340	460	250	360
450	150	540	230
200	350	630	90
700	810	180	120

Mein rechter, rechter Mathe-Platz ...

- Darum geht's** ■ Das bekannte Spiel „Mein rechter, rechter Platz ist frei“ wird in Kombination mit Rechenaufgaben gespielt.
- Voraussetzung/einsetzbar ab** ■ beliebiger Klassenstufe
- Kompetenzerwartung** ■ Die Kinder trainieren Kopfrechnen im erarbeiteten Zahlenraum.
- Das brauchen Sie** ■ kleine Zettel mit Lösungszahlen in Klassenstärke

So geht es

Beschriften Sie die kleinen Zettel mit Lösungszahlen. Dies könnten in Klassenstufe 3 z. B. 10er-Zahlen von 100 bis ... (abhängig von der Anzahl der Kinder in der Klasse) sein.

Beispiel

Sind 24 Kinder in der Klasse, schreiben Sie z. B. die Zahlen 100, 110, 120, 130 bis 330 auf die Zettel.

Wie bei dem Spiel „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir ... herbei“ sitzen die Kinder im Stuhlkreis. Es gibt einen Stuhl mehr, als es Kinder sind. Jedes Kind erhält verdeckt von Ihnen einen Zettel mit einer Lösungszahl.

Im Vorfeld muss den Kindern allerdings klar sein, welche Lösungszahlen vorhanden sind. In dem Beispiel oben sind das die Zehnerzahlen von 100 bis 330 (klären Sie im Vorfeld gegebenenfalls den Begriff Zehnerzahlen). Es beginnt das Kind, dessen rechter Platz frei ist, und es sagt z. B.: „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir die 3×60 herbei“.

Es darf also keinen Namen nennen, sondern eine Rechenaufgabe stellen, die als Ergebnis eine der vorbereiteten Zahlen auf den Zetteln hat.

Das kann sowohl eine ...

- Malaufgabe (3×60) als auch
- eine Plus- oder Minusaufgabe ($420 - 130$) oder
- eine Geteiltaufgabe ($900 : 3$) sein.

Wer die richtige Lösung auf seinem Zettel hat, darf sich nun auf den freien Platz setzen.



© Anja Boretzki

Teekesselchen

- Darum geht's** ■ Bei diesem Spiel sollen Wörter umschrieben und erraten werden, die mehrere Bedeutungen haben.
- Voraussetzung/einsetzbar ab** ■ Klasse 3
- Kompetenzerwartung** ■ Die Kinder ...
- umschreiben und erraten mehrdeutige Wörter,
 - schulen ihre Sprachkompetenz.
- Das brauchen Sie** ■ evtl. Wortkarten mit „Teekesselchen“
(falls den Kindern zunächst keine eigenen Begriffe einfallen)

So geht es

Notieren Sie einige „Teekesselchen“ auf kleine Karten. Erklären Sie den Kindern vorab, was „Teekesselchen“ sind – nämlich Wörter, die zwei oder mehr Bedeutungen haben.

Beispiele

- Kiefer (Baum, Körperteil)
- Maus (Computermaus, Tier)
- Boxer (Tier, Sportler)
- Birne (Glühbirne, Obst)
- Bank (Sitzgelegenheit, Geldinstitut)
- Schimmel (Tier, Pilz)
- Löffel (Besteck, Hasenohr)
- Schild (Verkehrsschild, Schutzschild)
- Ton (Musik, Lehm zum Töpfern)
- Strauß (Tier, Blumen)
- Schloss (Gebäude, Türschloss)
- Hahn (Wasserhahn, Tier)
- Blatt (Papier, Blatt am Baum)
- Berliner (Gebäck, Einwohner Berlins) ...

Zwei Kinder denken sich nun einen solchen Begriff aus. Falls den Kindern kein Begriff einfällt, bekommen sie von Ihnen eine Auswahl von Begriffen. Hieraus suchen sie sich einen ihnen bekannten Begriff aus, ohne ihn den anderen Mitspielern zu verraten. Geben Sie den Kindern kurz die Möglichkeit, sich vor der Tür in Ruhe abzusprechen. Jeder der zwei Spieler beschreibt dann der Klasse seine Wortbedeutung, wobei sie den eigentlichen Begriff nicht nennen, sondern ihn als „Teekesselchen“ bezeichnen. Es wird abwechselnd jeweils nur ein Hinweis auf den Begriff gegeben.

Beispiel am Teekesselchen „Boxer“

(Kind 1 beschreibt den Hund, Kind 2 den Sportler):

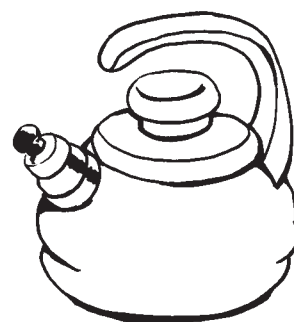
Kind 1: „Mein Teekesselchen ist ein Tier.“

Kind 2: „Mein Teekesselchen trägt Handschuhe.“

Kind 1: „Mein Teekesselchen braucht eine Leine.“

Kind 2: „Mein Teekesselchen ist in einem Ring.“ ...

Die anderen Kinder versuchen nun, den Begriff zu erraten.



© Petra Lefin

Teekesselchen

Sie können das Spiel in zwei Varianten spielen:

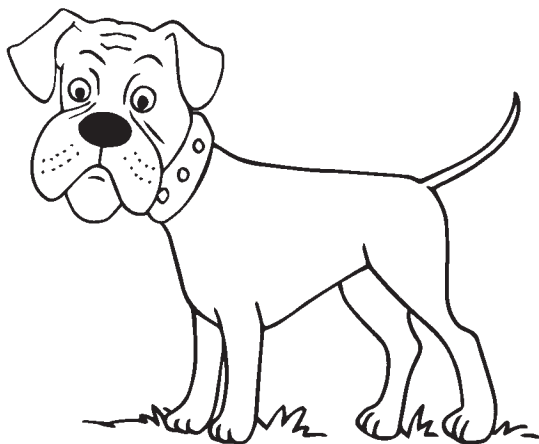
Variante 1

Die ganze Klasse rät als ein Team mit.

Variante 2

Sie teilen die Klasse in zwei Mannschaften A und B ein. Zwei Kindern der Mannschaft A wird nun ein Teekesselchen genannt (natürlich so, dass es die anderen aus der Mannschaft A nicht mitbekommen). Die beiden Kinder der Mannschaft A versuchen nun, den Begriff so geschickt zu umschreiben, dass er mit möglichst wenigen Hinweisen von der eigenen Mannschaft erraten wird. Genauso verfahren Sie mit Mannschaft B.

Diejenige Mannschaft, die weniger Hinweise benötigt hat, gewinnt.



© Bettina Weyland



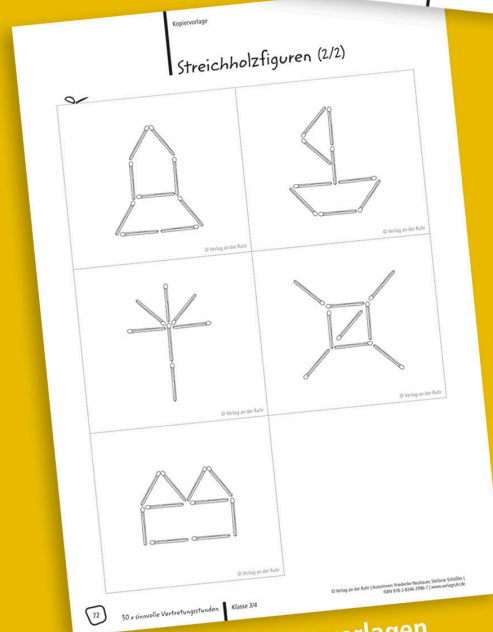
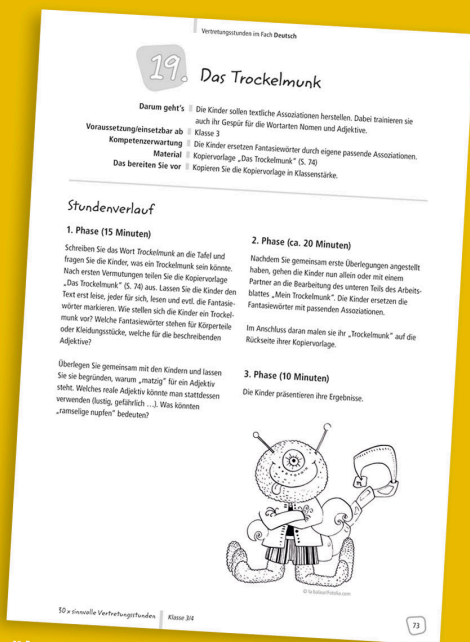
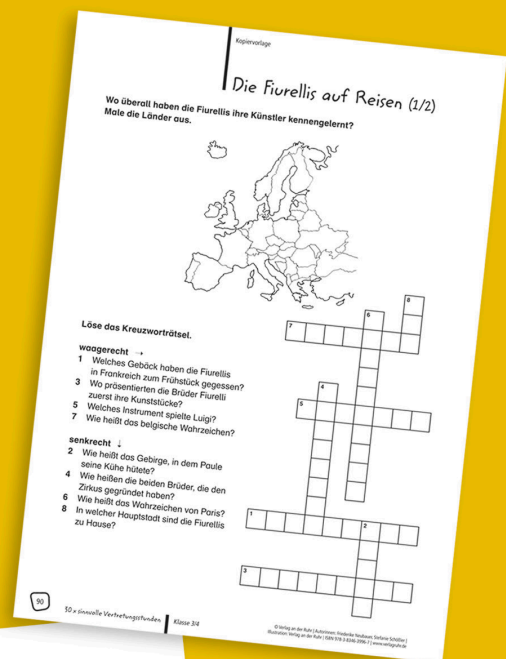
© Anja Boretzki

Einfach gute Vertretungsstunden!

Diese 30 Stundenvorschläge nehmen Ihnen bei Vertretungsstunden (fast) alle Arbeit ab.

Vertretungslehrer oder Kurzentschlossene finden hier:

- einfache umsetzbare Stundenvorschläge
- ausführliche Lehrerinfos zur Durchführung (inklusive Lernzielen und Impulsfragen)
- sinnvolle Spiele für alle Unterrichtsphasen
- Angebote für fachspezifische (Deutsch, Mathematik) und fächerübergreifende Stunden
- alle notwendigen Arbeitsblätter sowie Karten- und Kopiervorlagen



motivierende
Kopiervorlagen

übersichtliche Stundenabläufe

ansprechende Kartenvorlagen



www.verlagruhr.de

Verlag an der Ruhr

Für die Klassen 3-4