



DOWNLOAD

Mein Schulplaner fürs *Referendariat*
Zusatzdownload Juli (Sek I)

Unterrichtsideen für Vertretungsstunden



Auszug aus:

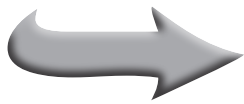
Alexandra Piel

In die Klasse - fertig - los!

Fachunabhängige Vertretungsstunden
(fast) ohne kopieren - Sekundarstufe I

ISBN 978-3-8346-2933-3

S. 90-91, 99



Sprichwort-Maler

Thema	Sprichwörter darstellen
Ziel	Sprichwörter/Redewendungen zeichnen und erraten
Klassenstufe	5–10
Dauer	10–15 Minuten
Sozialform	Plenum
Material	Karten mit Sprichwörtern/Redewendungen (Kopiervorlage S. 91), Sanduhr, Schere
Vorbereitung	Spielkarten kopieren und ausschneiden

So geht's Teilen Sie die Klasse in zwei Mannschaften auf, die gegeneinander spielen. Ein Spieler aus Team A kommt nach vorn zur Tafel. Zeigen Sie ihm eine Sprichwortkarte. Solange die Sanduhr läuft, hat er nun Zeit, dieses Sprichwort – natürlich ohne dabei zu sprechen – an die Tafel zu malen. Dabei ist es ihm überlassen, ob er ein Gesamtbild für das ganze Sprichwort oder einzelne Skizzen für die jeweiligen Bestandteile malt. Die Mitglieder seiner Gruppe raten, welches Sprichwort dargestellt wird. Wenn es herausgefunden wurde, bekommt das Team einen Punkt gutgeschrieben. Am besten sammeln Sie die Siegpunkte für beide Mannschaften in einer Tabelle an der Tafel. Danach ist ein Spieler aus Gruppe B an der Reihe.

Variation Falls Sie keine Zeit haben, Kärtchen herzustellen, können Sie auch so vorgehen: Bilden Sie Kleingruppen. Verteilen Sie einige Blankokärtchen und lassen Sie die Schüler auf jede Karte ein Sprichwort bzw. eine Redewendung schreiben. Sammeln Sie die Karten ein und sortieren Sie alle Doppelungen aus. Mit den verbliebenen Sprichwörtern können Sie wie oben beschrieben spielen. Natürlich können Sie die Spielkarten auch für Pantomime statt fürs Zeichnen nutzen.

Jeder ist seines
Glückes Schmied.

Wer anderen
eine Grube gräbt,
fällt selbst hinein.

Der frühe Vogel
fängt den Wurm.

Ein blindes
Huhn findet auch
ein Korn.

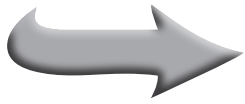
Da beißt die Maus
keinen Faden ab.

Sprichwort-Maler

KV



die Katze aus dem Sack lassen	den Wald nicht vor Bäumen sehen	den Tag nicht vor dem Abend loben	vom Regen in die Traufe kommen
jemandem die Butter vom Brot nehmen	jemandem den Wind aus den Segeln nehmen	Nachts sind alle Katzen grau.	besser den Spatz in der Hand als die Taube auf dem Dach haben
Da beißt die Maus keinen Faden ab.	Das ist Jacke wie Hose.	Der frühe Vogel fängt den Wurm.	Es ist nicht alles Gold, was glänzt.
Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen.	Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.	Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm.	Jeder ist seines Glückes Schmied.
Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft.	Mit jemandem ist nicht gut Kirschen essen.	Wer im Glashaus sitzt, soll nicht mit Steinen werfen.	Eine Krähe hackt der anderen kein Auge aus.
Lachen ist die beste Medizin.	Alle guten Dinge sind drei.	Lügen haben kurze Beine.	Säge nicht an dem Ast, auf dem du sitzt.
Viele Köche verderben den Brei.	Ein blindes Huhn findet auch ein Korn.	Einem geschenkt Gaul schaut man nicht ins Maul.	Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte.
für jemanden durchs Feuer gehen	jemandem ein X für ein U vormachen	jemanden auf die Palme bringen	jemandem etwas auf die Nase binden

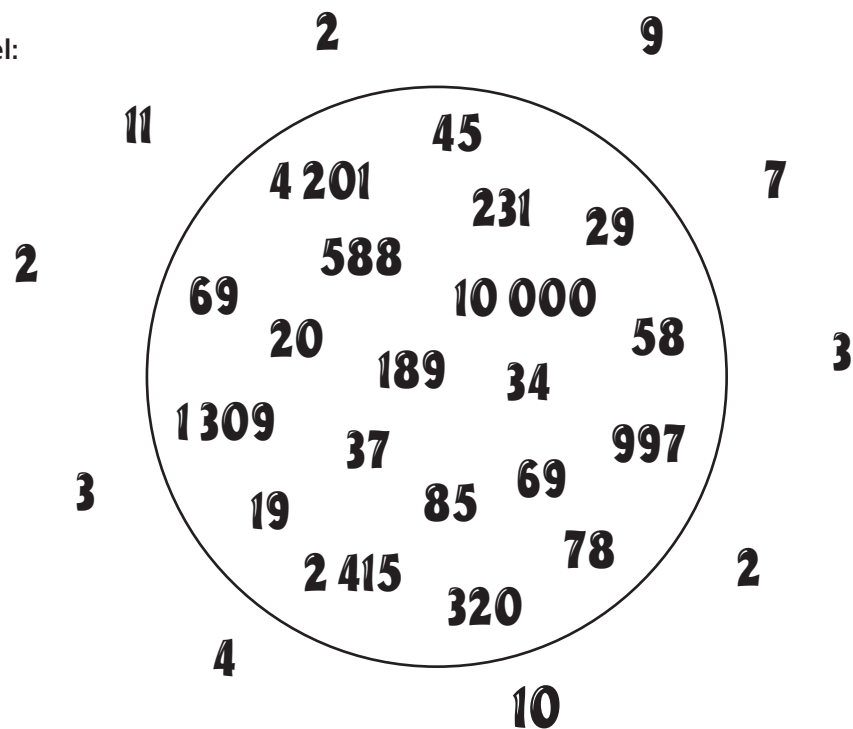


Zielscheibenrechnen

Thema	Grundrechenarten
Ziel	Aufgaben zu einem bestimmten Ergebnis formulieren
Klassenstufe	5–7
Dauer	10–15 Minuten
Sozialform	erst Einzelarbeit, dann Plenum
Material	—
Vorbereitung	Kreis an die Tafel zeichnen, in dem sich 20 verschiedene Zahlen befinden, außen stehen ca. 10 andere, kleinere Zahlen (siehe Grafik unten)

So geht's Malen Sie den Kreis wie oben beschrieben an die Tafel. Die Zahlen im Kreis sind die „Zielscheibe“. Deren Wert gilt es, mithilfe der außen stehenden Zahlen zu erreichen. Dazu formulieren die Schüler beliebige Rechenaufgaben mit diesen Zahlen, um einen der innen stehenden Werte als Ergebnis zu bekommen. Natürlich sind diverse Lösungswege möglich. Lassen Sie die Schüler zunächst einige Minuten in Einzelarbeit Rechenoperationen entwickeln. Anschließend präsentieren sie ihre Aufgaben im Plenum und die Mitschüler rechnen mit.

Beispiel:



Einige Beispiele für Rechenoperationen:

- ✘ $10 \cdot 2 = 20$
- ✘ $3 + 5 + 2 + 10 = 20$
- ✘ $2 \cdot 11 - 2 = 20$