PDF

DOWNLOAD

Mein Schulplaner fürs Referendariat

Zusatzdownload Juli (Grundschule)

Unterrichtsideen für Vertretungsstunden



Auszug aus:

Friederike Neubauer, Stefanie Schößler
30 x sinnvolle Vertretungsstunden für 45 Minuten – Klasse 3/4
Ausgearbeitete Stunden für den direkten Einsatz

ISBN 978-3-8346-4025-3

S. 53–54, 98–99

Verlag an der Ruhr

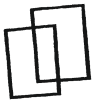
Impressum

Titel
30 x sinnvolle Vertretungsstunden – Klasse 3/4
Ausgearbeitete Stunden für den direkten Einsatz – *Basis-Lizenz* –

Autorinnen
Friederike Neubauer, Stefanie Schößler

Titelbildmotive
Emojis/Emoticons: © ink drop – Fotolia.com;
Uhr-Icon, Notizzettel: © Verlag an der Ruhr

Illustrationen
Norbert Höveler (soweit nicht anders angegeben)



Verlag an der Ruhr
Mülheim an der Ruhr
www.verlagruhr.de

Geeignet für die Klassen 3–4

Urheberrechtlicher Hinweis
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen oder außerhalb dieser Bedingungen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Im Werk vorhandene Kopiervorlagen dürfen vervielfältigt werden, allerdings nur für Schüler*innen der eigenen Klasse/des eigenen Kurses. Die dazu notwendigen Informationen (Buchtitel, Verlag und Autorinnen) 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 Kolleg*innen, Eltern oder Schüler*innen 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.

Näheres zu unseren Lizenzbedingungen können Sie unter www.verlagruhr.de/lizenzbedingungen/ nachlesen.

Bitte beachten Sie zusätzlich 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.

Der Anbieter behält sich eine Nutzung der Inhalte für Text and Data Mining im Sinne § 44b UrhG ausdrücklich vor.

© Verlag an der Ruhr 2019, Version 2024
ISBN 978-3-8346-4025-3

12. Erziel die 5000!

Darum geht's Ein Würfelspiel, bei dem mit mutigen und geschickten Einsätzen der Würfel insgesamt 5 000 Punkte erzielt werden müssen

Voraussetzung/einsetzbar ab Klasse 4

Kompetenzerwartung Die Kinder …
- festigen den Zahlenraum bis 5 000, ggf. bis 10 000,
- erwerben Strategien zum geschickten Rechnen.

Material pro 2er-Gruppe 5 Würfel und ein weißes Blatt Papier

Das bereiten Sie vor Stellen Sie genügend Würfel bereit.

Spielregeln

Die Klasse wird in Gruppen mit zwei bis drei Spielern eingeteilt, jede Gruppe erhält fünf Würfel.

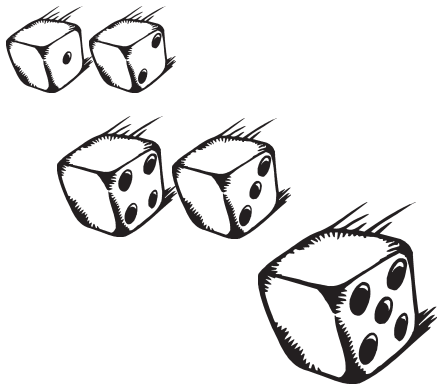
Die Spieler wechseln sich untereinander mit dem Würfeln ab. Die Punkte werden mitgeschrieben. Bei jedem Wurf dürfen ausschließlich die Würfel mit der Augenzahl 1 und 5 gezählt werden. Die beiden Augenzahlen haben folgenden Wert:

 ➔ 100 Punkte

 ➔ 50 Punkte

1) Jeder Spieler darf so oft würfeln, wie er möchte.
2) Erzielt der erste Wurf eines Spielers keine 1 oder 5, werden die Würfel unmittelbar an den nächsten Spieler weitergegeben.
3) Bei jedem Wurf muss eine 1 oder eine 5 an die Seite gelegt werden!
4) Bereits an die Seite gelegte Würfel dürfen beim nächsten Wurf nicht wieder hinzugenommen werden.
5) Hört der Spieler frühzeitig auf, werden die bis dahin erzielten Punkte aufgeschrieben und mit jeder weiteren Runde addiert.
6) Erzielt ein Wurf keine 1 oder 5, ist die entsprechende Runde beendet und alle bisher erzielten Punkte sind verloren.

Gewinner ist, wer zuerst mindestens 5 000 Punkte erreicht hat.



© Verlag an der Ruhr

12. Erziel die 5000!

Stundenverlauf

1. Phase (10 Minuten)

Treffen Sie sich mit der Klasse im Stuhlkreis, um den Kindern das Spiel zu erläutern.

2. Phase (25–30 Minuten)

Die Kinder begeben sich nun in 2er- Gruppen und beginnen das Spiel.

Es dauert eine gewisse Zeit, sich in dieses Spiel einzufinden und hierbei folgende Dinge zu entscheiden:

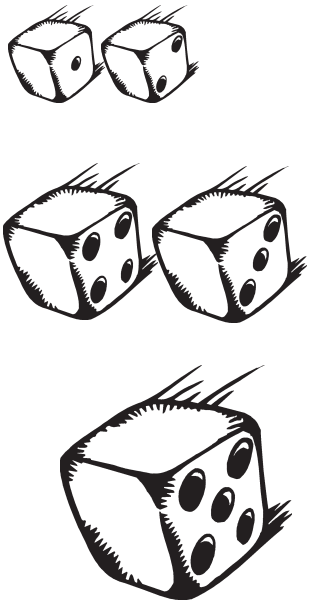
- Wie weit will ich gehen? Setze ich die verbliebenen Würfel ein, um eine höhere Punktzahl zu bekommen?
- Wähle ich den sicheren Weg und schreibe vor allem kleine Punkte auf?
- Lege ich bei zwei Fünfen nur eine raus und würfle mit der anderen weiter?
- Wie gut kann ich mit dem Frust umgehen, in dieser Runde keine Punkte erzielt zu haben, weil ich alles verloren habe?

Geschickte und mutige Rechner kommen hierbei schnell ans Ziel. Diesen können Sie als Differenzierung folgende Aufgaben stellen:

- Rechne weiter bis 10 000.
- Entwickle Ideen/neue Regeln, wie weitere Punkte erzielt werden könnten (z. B. könnten auch andere Zahlen in verschiedenen Kombinationen punktebringend sein: 2er-Pasch = 200 Punkte, 3 x 3 = 300 Punkte …)

3. Phase (5–10 Minuten)

Treffen Sie sich zum Abschluss der Stunde erneut im Stuhlkreis und lassen Sie die Kinder ihre Erfahrungen, Strategien und, falls vorhanden, neue Ideen/Regeln vorstellen.



© Verlag an der Ruhr

29. Überschwemmung

Darum geht's Ein Teamspiel, in dem die kleinen Teams auf die andere Seite des Raumes gelangen müssen. Wie? Und womit? Das entscheidet das Team.
Drei Materialien stehen zur Verfügung. Welche? Das entscheidet das Team.

Voraussetzung/einsetzbar ab Klasse 3

Kompetenzerwartung Die Kinder …
- lernen, im Rahmen eines Teamspiels gemeinsame Absprachen zu treffen,
- lernen, gemeinsame Lösungswege zu entwickeln.

Material verschiedenste Materialien aus der Klasse/des Raumes/des Waldes, große Blätter oder Zeitungen, Seilchen o. Ä. zur Markierung der Felder, ca. 6 DIN-A4-Blätter und 6 Stifte

Das bereiten Sie vor Diese Stunde ist gut auf 90 Minuten ausdehnbar.
Nutzen Sie verschiedene Innen- sowie Außenräume (Außengelände, Schulhof, Wald etc.) Überlegen Sie sich im Vorfeld, wo dieses Teamspiel stattfinden soll.

Stundenverlauf

1. Phase (5 Minuten)

Spielen Sie zum Aufwärmen das Spiel „Feuer, Wasser, Blitz".
Alle Schüler laufen im Raum umher. Irgendwann rufen Sie einen der Begriffe: Feuer, Wasser, Sturm oder Blitz. Bei jedem Begriff müssen die Mitspieler eine besondere Haltung einnehmen. Der Spieler, der dafür am längsten braucht, ist der nächste, der die Begriffe vorgibt.

- **Feuer**
  Alle müssen sich flach auf den Boden legen, um dem giftigen Rauch zu entkommen.
- **Wasser**
  Alle müssen sich auf einen möglichst hohen Gegenstand retten (Bank o. Ä.).
- **Sturm**
  Alle müssen sich an einem festen Gegenstand festhalten.
- **Blitz**
  Alle knien sich auf den Boden und machen sich möglichst klein.

2. Phase (10 Minuten)

Markieren Sie mithilfe größerer Gegenstände (Papier/Zeitungen) den Ausgangspunkt und den Zielpunkt. Die Distanz zwischen den beiden Punkten sollte bei ca. 10 m liegen. Die Streckenlänge können Sie selbst festlegen, je nach Gruppe und räumlichen Gegebenheiten.

Teilen Sie die Klasse in 4er- oder 5er-Gruppen ein.
Jede Gruppe trifft sich auf ihrer Insel (Ausgangspunkt).
Geben Sie jeder Gruppe ein Blatt und einen Stift.

Leiten Sie diese Phase mit folgenden Worten ein:
„Die Naturkatastrophen, das Feuer, das Wasser, der Blitz und der Sturm haben dazu geführt, dass ihr nun einsam auf einer Insel hockt. Eure einzige Chance ist, eine gute Fee, die euch begleitet. (Das sind Sie!)
Eure erste Aufgabe ist es, in der Gruppe zu beraten, wie ihr es schaffen könntet, auf der Insel zu überleben. Überlegt euch gemeinsam drei Dinge, die ihr auf jeden Fall zum Überleben benötigt, und schreibt diese auf."

29. Überschwemmung

Wichtige Regeln hierbei:
- Jeder darf seine Wünsche nennen!
- Jeder wird von der Gruppe gehört!
- Es werden ausschließlich gemeinsame Entscheidungen getroffen, die jedes Teammitglied zufrieden stimmen!

3. Phase (15–20 Minuten)

Sofern sich jede Gruppe sinnvoll geeinigt hat, tritt nun Phase 3 ein. Begleiten Sie diese mit folgenden Sätzen: *„Ich, die gute Fee, hat entschieden, dass ihr alle die Chance bekommen sollt, von eurer einsamen Insel wieder auf das Festland (zuvor festgelegter Zielpunkt) zu kommen. Euer Ziel ist es, das Festland zu erreichen. Hierfür dürft ihr euch drei zur Verfügung stehende Materialien nehmen. Es ist alles erlaubt, was man transportieren kann.*

Wichtige Regeln hierbei:
- Kein Materialstück darf doppelt verwendet werden!
- Ihr startet von eurer Insel. Aber aufpassen, die reißende Strömung um euch herum erlaubt keine Tritte auf den Boden! Sobald der Boden berührt wird, startet ihr erneut vom Ausgangspunkt, also von eurer Insel.
- Besprecht euch innerhalb der Gruppe, welche Materialien ihr euch aussuchen wollt, und teilt sie mir, der guten Fee, mit.
- Wenn ihr merkt, dass ihr mit eurem Material-Wunsch nicht weiterkommt, darf bei mir ein Tausch der Materialien vorgenommen werden.

***Tipp:** Falls eine Gruppe nicht weiterkommt, führen Sie eine Zwischenreflexion durch. Hier können sich die Gruppen untereinander austauschen und erzählen, was zum Ziel führen oder was hinderlich sein kann.*

Beenden Sie die 3. Phase entweder nach einer vorgegebenen Zeit oder sobald eine Gruppe das Ziel („Festland") erreicht hat.

Reflektieren Sie gemeinsam mit der Gruppe:
- Wie seid ihr an euer Ziel gekommen?
- Was war hilfreich?
- Wie hast du dich in der Gruppe gefühlt?
- Was wünscht du dir das nächste Mal von deiner Gruppe?

4. Phase (5 Minuten)

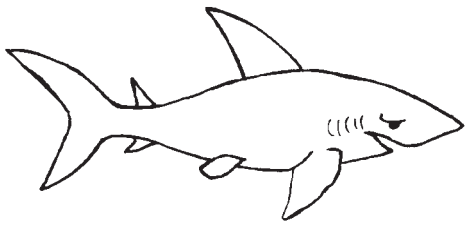
Schieben Sie alle Materialien zusammen und lassen Sie so einen Platz der Entspannung entstehen. Alle Kinder finden sich auf dieser großen Insel ein. Doch so entspannt und ungefährlich ist diese Insel nicht, denn um die Insel kreist ein weißer Hai (ein freiwilliges Kind), der unerwartet zugreift und die Menschen einfach zu sich ins Wasser zieht. Sein Vorteil ist, dass die Flut immer ein Stückchen mehr von der Materialinsel wegnimmt.

Nehmen Sie dafür jede Minute/alle 30 Sekunden ein Stück der Zeitung weg. So müssen die verbliebenen Kinder immer näher zusammenrücken, um nicht ins Wasser zu fallen oder vom Hai gefressen zu werden.

Wer ins Wasser fällt oder vom Hai ins Wasser gezogen wird, wird automatisch zu einem Hai.

Die Bewohner der Insel dürfen sich untereinander helfen, um auf der Insel zu bleiben.

Das Spiel endet entweder nach einer Zeitvorgabe (verbleibende Minuten zum Stundenende) oder wenn alle Inselbewohner ins Wasser gefallen sind bzw. vom Hai gefressen wurden.



© Verlag an der Ruhr