PDF

DOWNLOAD

Mein Schulplaner fürs Referendariat

Zusatzdownload Juli (SEK)

Ideen, um unerwartete Lücken im Unterrichtsalltag zu füllen



Auszug aus:

Arthur Thömmes
Sinnvolle Lückenfüller für den Unterricht
60 Rätsel, Denkanstöße und Spielideen

ISBN 978-38346-4062-8
S. 14/15, 24/25

Verlag an der Ruhr

Impressum

Titel

Immer ein Ass im Ärmel. Sinnvolle Lückenfüller für den Unterricht
60 Rätsel, Denkanstöße und Spielideen

Autor

Arthur Thömmes

Titelbildmotive und Motive im Innenteil

Fotolia.com: Spielkarten/Hand © bsd555, Icons © milosdizajn

Druck

Heenemann GmbH & Co. KG, Berlin, DE

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

Geeignet für die Klassen 5–10

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. 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. Keine gewerbliche Nutzung.

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

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.

© **Verlag an der Ruhr 2019,** Nachdruck 2021

ISBN 978-3-8346-4062-8

4

Murphys Gesetz

Darum geht's

Ereignisse, die unangenehm oder negativ sind, fallen uns eher auf als positive Erlebnisse. Die Schüler finden Beispiele für Negativwahrnehmung in ihrem Alltag.

So geht's

Erläutern Sie den Schülern, was hinter dem Begriff „Murphys Gesetz" steckt:

„Murphys Gesetz hat seinen Ursprung in einem Experiment, an dem der US-amerikanische Ingenieur und Luftwaffenoffizier Edward A. Murphy teilnahm. Das sehr aufwändige Experiment ging schief, weil die Techniker die Sensoren falsch befestigt hatten. Seitdem wird der Ausspruch ‚Alles, was schiefgehen kann, geht auch schief' auf Murphy zurückgeführt."

Menschen beschreiben mit diesem Gesetz Situationen, in denen etwas nicht so läuft wie gewünscht. Hier sind einige Beispiele:

- ✗ Ein belegtes Brot fällt immer mit der Belagseite auf den Boden!
- ✗ Im Supermarkt geht es immer an den anderen Kassen schneller voran!
- ✗ Etwas, das kaputt ist, funktioniert plötzlich, wenn du es jemandem zeigen willst!
- ✗ Zahnschmerzen bekommt man immer am Wochenende!
- ✗ Technische Geräte gehen immer kurz nach Ablauf der Garantie kaputt!
- ✗ Wenn du heute etwas kaufst, gibt es dies am nächsten Tag garantiert billiger zu kaufen!
- ✗ Immer wenn du beide Hände voll bepackt hast, juckt die Nase!

Fordern Sie die Schüler dazu auf, weitere Beispiele für solche Situationen zu finden. Lassen Sie die Schüler überlegen: Steckt eine Wahrheit oder Regel hinter Murphys Gesetz oder ist alles dem Zufall geschuldet?

8

Logisch, oder?

Darum geht's

Denkaufgaben schulen Konzentration, Wahrnehmung und Auffassungsgabe und sind damit ein idealer und anregender Lückenfüller. Bei den hier vorgestellten Denkaufgaben müssen die Schüler genau hinschauen und kombinieren, um eine Lösung zu finden.

Papier und Stift für jeden Schüler

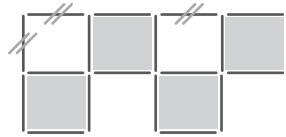
So geht's

Malen Sie – je nach zur Verfügung stehender Zeit – eine oder mehrere der folgenden Denkaufgaben an die Tafel. Die Schüler können einzeln oder in Kleingruppen nach Lösungen suchen.

Denkaufgabe 1:
„Ihr seht 5 Quadrate. Nehmt 3 Striche weg und setzt sie an eine andere Stelle. So sollen 4 statt 5 Quadrate entstehen."



Lösung:



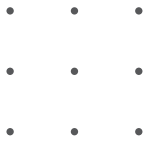
Denkaufgabe 2:
„Ihr seht 3 Dreiecke. Nehmt 2 Striche weg und setzt sie an eine andere Stelle. So sollen 4 anstatt 3 Dreiecke entstehen."



Lösung:



Denkaufgabe 3:
„Verbindet alle 9 Punkte mit 4 geraden Linien. Dabei dürft ihr den Stift nicht absetzen."



Lösung:

