

Friederike Neubauer, Stefanie Schöbler

30 x sinnvolle Vertretungsstunden für 45 Minuten



Ausgearbeitete Stunden
für den direkten Einsatz

Klasse
1/2



Impressum

Titel

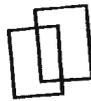
30 x sinnvolle Vertretungsstunden – Klasse 1/2
Ausgearbeitete Stunden für den direkten Einsatz

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 1–2

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 2017

ISBN 978-3-8346-3683-6

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 4

Spiele zum Stundeneinstieg, zum Abschluss oder einfach zwischendrin 5

Ballwerfen 6

Eselsjagd 8

Gespenserspiel 9

1, 2, 3 10

Bingo 11

Autorennen 13

Wer passt zu wem? 16

Ich sehe was, was du nicht siehst,
das fängt mit ... an 17

Kofferpacken mit Anlauten 18

Pssst! Sprechen verboten! 19

Wo hörst du den Laut? 20

Hexe, Hexe, was kochst du heute? 21

Zahlzerlegungen 22

Eckenrechnen 23

Mengen hüpfen 24

Vertretungsstunden im Fach Mathematik 25

1 Wer findet die meisten Würfelkombinationen? .. 26

2 Klapp die Karten 29

3 Steckwürfel-Gebilde verdeckt erkennen 31

4 Zahlenmuster auf Karopapier 32

5 Bilder-Sudoku 33

6 Wer den Letzten nimmt, gewinnt 36

7 Einmaleins-Bingo 38

8 Wie kommen wir zur Schule? 40

9 Die Zielzahl 10 43

10 Faltschnitte 44

11 Trau dich! – Ein Rechenspiel 46

12 Schau genau! 48

13 Hör genau hin! 52

Vertretungsstunden im Fach Deutsch 55

14 Zuhör-Mal-Auftrag 56

15 Buchstabenplakate 59

16 Meine Traum-Schule 61

17 Schwing die Silbe 64

18 Wörterjagd 66

19 Wo ist der Ball? Erkläre genau! 70

20 Was steht denn da? 73

21 Reimwörter erfinden – Verse dichten 74

22 Schreiben zu Reizwörtern 76

23 Generatives Schreiben 77

24 Tierrätsel schreiben 80

25 „Stadt, Land, Fluss“ mit Wortarten 83

26 Wortanfang-oder Stufen-Gedicht 85

Fächerübergreifende Vertretungsstunden 87

27 Hier stimmt was nicht! 88

28 Wir bauen einen Turm 94

29 Nonverbales Teamspiel 96

30 Einfach mal ein Chaos-Spiel 99

Medientipps 110

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!

Zum Aufbau des Buches

Mithilfe des Kapitels „Spiele zum Stundeneinstieg, zum Abschluss oder einfach zwischendrin“ (S. 5–24) können Sie Übungsspiele ganz spontan selbst aussuchen oder ggf. in den fertigen Stundenvorschlägen (S. 25–109) 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. 25–54)

Hier finden Sie Stundenvorschläge aus den Bereichen „Zahlen und Operationen“, „Raum und Form“ sowie „Daten, Häufigkeiten und Wahrscheinlichkeiten“. Die Stunden sind unabhängig vom aktuellen Unterrichtsstoff durchführbar und regen zum Nachdenken und Kreativsein an.

Vertretungsstunden im Fach Deutsch (S. 55–86)

Besonders zu Beginn der ersten Jahrgangsstufe stellt der Vertretungsunterricht im Fach Deutsch oft eine Herausforderung dar. Aus diesem Grund finden Sie in diesem Kapitel Stunden, die Sie gleich zu Beginn des ersten Schuljahres durchführen können, da hier noch keine Lese- und Schreibkompetenz vorausgesetzt wird.

Fächerübergreifende Vertretungsstunden (S. 87–109)

Die Stundenvorschläge in diesem Teil entfernen sich vom Deutsch- und Mathematikunterricht. Sie beziehen sich hauptsächlich auf das Sozialtraining in der Klasse. Hier finden Sie einige Vorschläge zu verschiedenen Teamspielen, die sich zu jeder Zeit lehrplanunabhängig in der Klasse umsetzen lassen.

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 Schöbler

* 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



Ballwerfen

- Darum geht's** ■ Hier geht es um eine „leise“ Bewegungspause mit Förderung koordinativer Fähigkeiten im Bereich Werfen und Fangen.
- Voraussetzung/einsetzbar ab** ■ Klasse 1, dabei besser auf Stufe 1 bleiben; Stufe 2 und 3 erst ab Klasse 2 durchführen
- Kompetenzerwartung** ■ Die Kinder ...
- entwickeln Koordinations- und Kooperationsfähigkeit,
 - stimmen sich ab,
 - halten Regeln ein.
- Das brauchen Sie** ■
- 1–2 Softbälle (die Art des Balls stellt eine zusätzliche Differenzierung dar)
 - Stoppuhr

So geht es

Stufe 1:

Diese Stufe dient zum Kennenlernen des Spiels. Die Regeln sind recht schnell erläutert: Alle Schüler stellen sich auf ihren Stuhl. Es sollte absolute Stille herrschen. Sobald jemand spricht oder auf dem Stuhl Unsinn macht, setzt sich dieser auf seinen Stuhl und darf erst in der nachfolgenden Runde wieder teilnehmen. Sobald alle Schüler leise auf ihren Stühlen stehen, wird der Ball „einfach nur“ von Schüler zu Schüler geworfen. Die Anzahl der gelungenen Würfe wird gezählt. Sobald der Ball nicht gefangen ist und auf den Boden oder Tisch fällt, beginnen Sie von Neuem zu zählen. Ziel ist es, eine möglichst hohe Wurfzahl zu erreichen.

Die Aufgabe des Zählens übernehmen vorzugsweise Sie, die Aufgabe kann zu einem späteren Zeitpunkt auch von einem Schüler übernommen werden (z. B. Spiel-Verweigerer, schüchterne Schüler ...). Vergewissern Sie sich nur, dass die Fähigkeit des Zählens vorhanden ist.



Tipp: Je verteilter die Stühle im Klassenraum stehen, desto mehr Spaß bereitet das Spiel.

Darauf sollten Sie achten

Erfahrungsgemäß fallen die Bälle häufig nach den ersten vier bis fünf Würfen. Um unnötige Schuldzuweisung untereinander zu verhindern, ist eine erste Unterbrechung an dieser Stelle wichtig. Hierbei sollten Sie mit den Kindern reflektieren, wie sie gemeinsam an ihr Ziel kommen:

1. **Kraftdosierung:** Es geht um ein Miteinander, nicht um ein „Auspielen“.
2. **Kurze Wege:** Nimm kurze und damit sichere Wege zu deinen umliegenden Nachbarn.
3. **Aufmerksame Blickkontakte:** Nur, wenn dein Zuspielder zu dir schaut, ist er bereit dazu, den Ball entgegenzunehmen. Dies kannst du z. B. mithilfe eines Nickens oder eine Geste verstärken.
4. **Zeit:** Spiele aufmerksam, aber überlege nicht zu lange, denn die anderen Schüler warten. Spiele den Ball schnell ab. Sollte dein auserwählter Mitspieler nicht achtsam sein, spiele den Ball zu einem anderen Kind.

Um den Spielreiz zu verstärken, geben Sie nun einen Spielstand vor, den es von der gesamten Klasse zu erzielen gilt. Erfahrungsgemäß liegt dieser zu Beginn bei 15.

Fordern Sie die Schüler dazu auf, gemeinsam zu spielen, damit sie dieses Ziel erreichen. Dieses Ziel benötigt einige Bewegungspausen und Tage. Hierbei kann die Zielzahl zunehmend erhöht werden. Sind die Schüler mit dieser Stufe vertraut, können Sie mit Stufe 2 beginnen.

Ballwerfen

Stufe 2:

Alles bleibt wie gehabt, schaffen Sie nun mehr Abwechslung durch einen zweiten Ball. Hierfür benötigen Sie eine zweite Person, die die Anzahl der Würfe mitzählt, da Sie keine zwei Bälle gleichzeitig im Blick haben können.



Tipp: Schaffen Sie sich eine eigene Struktur, indem Sie vorgeben, dass jeder Ball nur 5-mal fallen darf. Ist dies passiert, wird dieser Ball zu Ihnen geworfen und damit aus dem Spiel genommen. Dann wird mit einem Ball weitergespielt, bis auch hier die fünf Chancen verspielt sind.

Erfassen Sie nun (schriftlich an der Tafel) die höchsten erzielten Werte der Bälle. Lassen Sie dabei „einen indirekten Wettkampf“ zwischen den Bällen entstehen, den nur jede Gruppe gemeinsam führen kann. Dies ist ein großes Spannungsmoment, da die Schüler natürlich um hohe Wurfzahlen bemüht sind. Diese kurzen „Auszeiten“ ermöglichen Ihnen, nun eine neue Runde zu starten, das Spiel für diesen Moment zu beenden oder eine weitere Runde in Aussicht zu stellen.

Stufe 3:

Diese Stufe sollten Sie erst nach mehrmaligem Spielen der Stufe 2 beginnen. Hierfür sollten die Schüler eine große Sicherheit im Spiel mitbringen. Stufe 3 beinhaltet eine wesentliche Veränderung der Grundstruktur: Die Gruppe spielt gegen die Zeit. Geben Sie einen festgelegten Zeitraum (z. B. 3 Minuten) vor. Wenn möglich, sollte nach dieser Zeit ein akustisches Endsignal ertönen. Die Gruppe hat weiterhin die Aufgabe, in dieser Zeit so viele Würfe wie möglich zu erzielen. In dieser Variante darf der Ball fallen, Sie zählen weiter. Da zu diesem Zeitpunkt die wesentlichen Aspekte aus Stufe 1 gefestigt sind und der zusätzliche Aspekt der Zeit hinzukommt, wird der Anspruch des zielgenauen Werfens durch die Eigenmotivation gefördert. Daher kann diese Regel verworfen werden. Zusätzlich bietet diese Veränderung einen zusätzlichen Kooperations- und Motivations Schub durch den „gemeinsamen Kampf gegen die Zeit“.



Eselsjagd

- Darum geht's** ■ Dieses Kreisspiel hat einen hohen Bewegungsanspruch. Es bietet sich gut zum Kennenlernen an.
- Voraussetzung/einsetzbar ab** ■ Ende Klasse 1, besser Klasse 2, die Abfolge benötigt ein gewisses Spielverständnis
- Kompetenzerwartung** ■ Die Kinder ...
- zeigen Reaktionsfähigkeit und Schnelligkeit,
 - halten Regeln ein.
- Das brauchen Sie** ■ 1 alte Zeitung oder 1 alte, halbe Schwimmmudel

So geht es

Bilden Sie mit den Schülern einen gemeinsamen Stuhlkreis. Ein freiwilliger Schüler stellt seinen Stuhl in die Mitte des Stuhlkreises, bleibt bis zum Spielbeginn bei seinem Stuhl und stellt zunächst den Fänger dar. Er erhält deswegen auch die Rute (Zeitungsrulle oder Schwimmmudel).

Sobald das Spiel beginnt, bewegt sich der Fänger mit seiner Rute in der Hand im Stuhlkreis umher. Alle anderen Schüler (Esel) schauen aufmerksam zum Fänger. Dieser tippt mit seiner Rute einem der sitzenden Esel auf die Knie. Jetzt beginnt die Jagd: Der Fänger hat die Aufgabe, seine Rute schnellstmöglich auf den Stuhl in der Mitte abzulegen und auf den freien Platz des Esels zu kommen. Frei deshalb, weil der angetippte Esel versucht, die Rute, die jetzt auf dem Stuhl liegt, zu bekommen, um den Fänger anzutippen, bevor dieser sich auf den

freien Stuhl setzen kann. Schafft er es, den Jäger abzutreffen, bevor er sitzt, darf der Esel wieder seinen Platz einnehmen und der Jäger bleibt Jäger. Schafft es der Jäger, den Platz einzunehmen, bevor er vom Esel getroffen wird, werden die Rollen getauscht (der Jäger darf sitzen bleiben und wird zum Esel und der Esel wird der nächste Jäger).

Achtung: Dieses Spiel lebt von schnellen Wechseln. Spielen Sie dabei gerne mit, um das Tempo entsprechend anzupassen. Dies gelingt auch dadurch, dass Sie, wenn sie abgeschlagen sind, gar nicht unbedingt versuchen den Esel zu jagen, sondern direkt einen z. B. im Fluchtweg sitzenden Schüler abzuschlagen. Dies treibt das Tempo und die Abwechslung des Spiels an und beugt einer abwartenden Haltung vor.

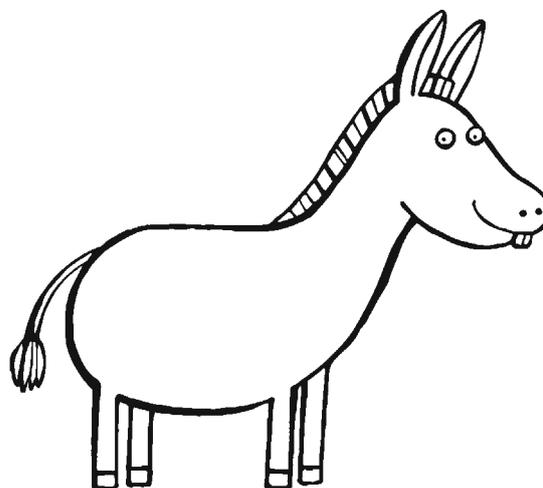


Illustration: © Anja Boretzki

Gespenssterspiel

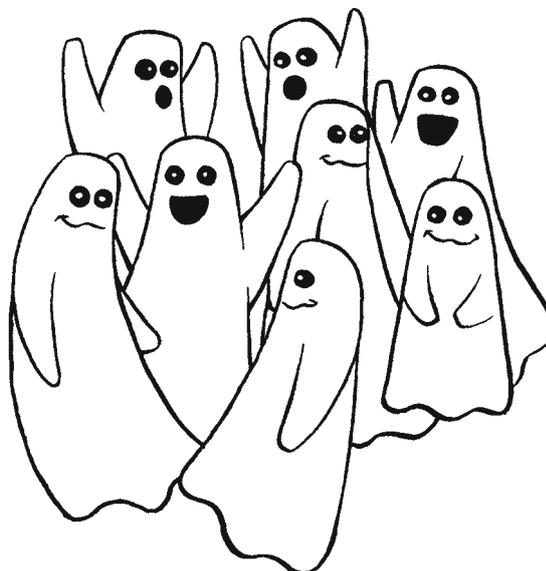
- Darum geht's** ■ Mit diesem Spiel können Sie eine Schülergruppe zur Ruhe kommen lassen.
- Voraussetzung/einsetzbar ab** ■ Klasse 1
- Kompetenzerwartung** ■ Die Kinder ...
- folgen einer Rahmengeschichte,
 - trainieren ihre auditive Wahrnehmungsfähigkeit,
 - halten Regeln ein.
- Das brauchen Sie** ■ –

So geht es

Wählen Sie vier Kinder aus, die sich gemeinsam an einem festgelegten Ort im Klassenraum (z. B. Tafel) treffen. Diese Schüler sind die Gespenster. Die übrigen Kinder schließen die Augen und tauchen in ihre verschränkten Arme ab, sodass kein Blickkontakt möglich ist. Beginnen Sie nun, eine kleine Rahmengeschichte zu erzählen (siehe rechts). Währenddessen besteht die Aufgabe der Gespenster darin, leise durch die Klasse zu schleichen und sich hinter einem Schüler zu platzieren. Ist ein Schüler ausgewählt, muss das Gespenst hinter ihm stehen bleiben. Die Schüler haben am Ende der Geschichte nun die Aufgabe, durch Heben der Hand kenntlich zu machen, ob sie hinter sich ein Gespenst vermuten. Dabei sind die Augen noch geschlossen. Erst auf ein von Ihnen gegebenes Kommando öffnen die Schüler die Augen und es darf verglichen werden, ob die Vermutungen stimmen. Stimmen sie und es befindet sich tatsächlich hinter dem Schüler ein Gespenst, tauschen diese beiden die Rollen.

Rahmengeschichte

Eines Nachts wagten sich die kleinen Gespenster wieder einmal zum Spuken aus der finsternen Burg Schreckenstein heraus. Eine schrecklich nebelige Nacht war es und die Gespenster beschlossen, ins nahe liegende Dorf zu gehen. Sie schwebten von Haus zu Haus. Sie hatten schrecklichen Spaß daran, denn so tief in der Nacht schliefen alle Menschen tief und fest. Langsam wagten sich die Gespenster ganz nah an die Betten der Menschen heran (*der Moment, bei dem sich die Gespenster hinter die Kinder stellen und stehen bleiben*).



1, 2, 3 ...

- Darum geht's** ■ Dieses Spiel ist eine kurze Bewegungspause, bei der Sprechrhythmus und Konzentration gefragt sind.
- Voraussetzung/einsetzbar ab** ■ Klasse 2, die Abfolge benötigt ein gewisses Spielverständnis
- Kompetenzerwartung** ■ Die Kinder halten einen vorgegebenen Zähl- oder Bewegungsrhythmus ein.
- Das brauchen Sie** ■ –

So geht es

Jedes Kind sucht sich einen Partner, am besten seinen Tischnachbarn. Die Partner bekommen die Aufgabe, nach einem von Ihnen vorgegebenen „Zählmuster“ abwechselnd zu zählen.

Beginnen Sie mit einem einfachen Muster (siehe Stufe 1). Auch dies erfordert schon mehr Konzentration, als man sich vorstellen mag.

Stufe 1: Abwechselnd bis 3 zählen

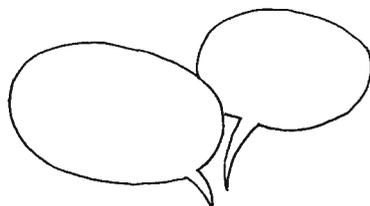
Beispiel

Kind 1: „eins“

Kind 2: „zwei“

Kind 1: „drei“

Kind 2: „eins“ ...



Steigern Sie dann nach und nach den Schwierigkeitsgrad, sobald Sie den Eindruck haben, dass alle Kinder die Stufe 1 „geschafft“ haben.

Stufe 2: Abwechselnd bis 3 zählen, doch bei der Zahl 1 wird geschnipst

Beispiel

Kind 1: (schnippt mit den Fingern)

Kind 2: „zwei“

Kind 1: „drei“

Kind 2: (schnippt mit den Fingern)

Kind 1: „zwei“ ...

Stufe 3: Abwechselnd bis 3 zählen, doch bei der Zahl 1 wird geschnipst und bei 2 eine Kniebeuge gemacht

Beispiel

Kind 1: (schnippt mit den Fingern)

Kind 2: (macht eine Kniebeuge)

Kind 1: „drei“

Kind 2: (schnippt mit den Fingern)

Kind 1: (macht eine Kniebeuge) ...

Stufe 4: Abwechselnd bis 3 zählen, doch bei der Zahl 1 wird geschnipst, bei der 2 eine Kniebeuge gemacht und bei 3 wird geklatscht

Beispiel

Kind 1: (schnippt mit den Fingern)

Kind 2: (macht eine Kniebeuge)

Kind 1: (klatscht)

Kind 2: (schnippt mit den Fingern)

Kind 1: (macht eine Kniebeuge) ...



Bingo

Darum geht's ■ Mit dieser Variante des bekannten Bingo-Spiels können sich die Kinder untereinander austauschen und kennenlernen.

Voraussetzung/einsetzbar ab ■ Klasse 1, 2. Halbjahr oder Klasse 2; Lesefähigkeit ist erforderlich

Kompetenzerwartung ■ Die Kinder ...

- kommunizieren miteinander,
- halten Regeln ein.

Das brauchen Sie ■ Kopiervorlage „Bingo“ (S. 12) in Klassenstärke

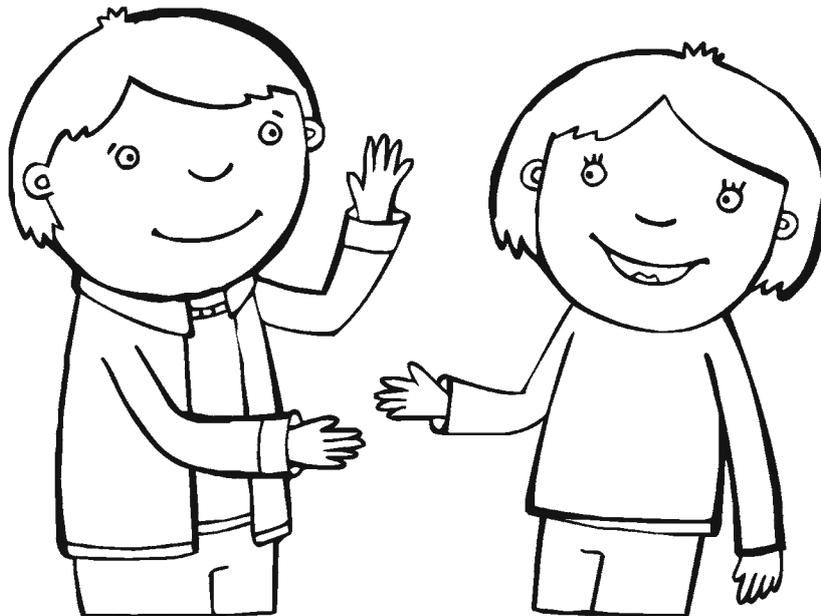
So geht es

Das Spiel funktioniert wie jedes beliebige Bingo-Spiel. Jedes Kind erhält das vorgegebene Raster (S. 12). Die inhaltlichen Angaben sind jederzeit frei variierbar. Die Aufgabe der Kinder ist nun, sich frei im Raum zu bewegen, untereinander ins Gespräch zu kommen und einen Mitschüler zu finden, auf den die inhaltliche Vorgabe zutrifft. Dieser Name darf anschließend in das Kästchen geschrieben werden.

Geben Sie den Kindern den Hinweis, dass jeder Name eines Schülers nur einmal verwendet werden darf. Dies fördert die Kommunikation untereinander.

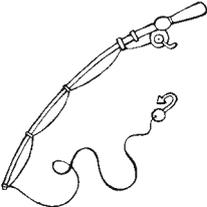
Ziel dabei ist es, eine Reihe vollständig auszufüllen und anschließend laut „BINGO“ zu rufen.

Sie können die Aufgabe natürlich erweitern, dabei eine zeitliche Frist vorgeben, sodass die Kinder die Aufgabe haben, jedes Feld mit einem Namen zu versehen. Das fördert die Kommunikation noch mal besonders.



Bingo

Ich habe ein Kind gefunden, das ...

<p>... Inliner fahren kann. Name:</p>	<p>... schon mal angeln war.  Name:</p>	<p>... heute Morgen schon fernesehen hat. Name:</p>
<p>... einen zweiten Vornamen hat. Name:</p>	<p>... sein Seepferdchen hat. Name:</p>	<p>... gerne Spaghetti Bolognese isst.  Name:</p>
<p>... gerne Fußball spielt.  Name:</p>	<p>... keine Tomaten mag. Name:</p>	<p>... mit dem Roller zur Schule fährt. Name:</p>
<p>... ein Instrument spielt. Name:</p>	<p>... mehr als 3 Geschwister hat. Name:</p>	<p>... gerne Computer spielt. Name:</p>

- Darum geht's** ■ Bei diesem Wettspiel trainieren die Kinder Kopfrechnen.
- Voraussetzung/einsatzbar ab** ■ Klasse 1, zu jedem beliebigen Zahlenraum
- Kompetenzerwartung** ■ Die Kinder ...
- rechnen im erarbeiteten Zahlenraum,
 - halten Regeln ein.
- Das brauchen Sie** ■
- 1 DIN-A4-Blatt in Rot
 - 1 DIN-A4-Blatt in Blau
 - Kopiervorlage „Zahlenkarten“ (S. 14),
 - Kopiervorlage „Autos“ (S. 15),
 - Klebestreifen-Röllchen (oder Magnetstreifen dahintergeklebt, wenn Ihre Tafel magnetisch ist)

So geht es

Kopieren Sie die Vorlagen „Zahlenkarten“ so häufig, dass jedes Kind ein Zahlenkärtchen bekommt. Markieren Sie eine Tabelle (bzw. jede Zahl von 1–15) mit einem roten Punkt, die andere Tabelle mit je einem blauen Punkt. Dies macht eine Mannschaftszugehörigkeit für das jeweilige Kind erkennbar, lässt den Nachbarn aber nicht sofort erkennen, in welcher Mannschaft der Nachbar spielt. Schneiden Sie die Zahlenkärtchen einzeln aus und verteilen Sie diese an die Kinder. Wichtig ist hierbei, dass jede Zahl sowohl in Rot als auch in Blau verteilt wird, sodass jede „Zahl“ auch einen „Gegner“ hat.

Beispiel:

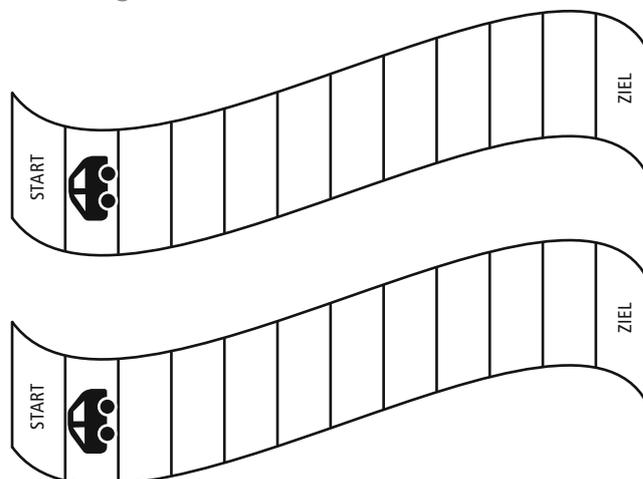
Haben Sie 24 Kinder, verteilen Sie die Zahlenkarten von 1–12 sowohl in Rot als auch in Blau. Die übrigen Zahlenkarten sortieren Sie aus. Kopieren Sie die Autos für das Tafelbild auf das farbige Papier, einmal in Rot, einmal in Blau. Zeichnen Sie zwei „Rennstrecken“ an die Tafel, mit je einem Startfeld, etwa zehn Leerfeldern und einem Zielfeld (siehe Skizze). Malen Sie die Felder dabei so groß, dass die kopierten Autos von S. 15 gut hineinpassen. Beide Autos, sowohl das blaue, als auch das rote starten gleichermaßen auf ihrem Startfeld. Das Ziel beider Gruppen ist nun, das Auto ins Zielfeld zu bekommen, indem Kopfrechenaufgaben richtig gelöst werden.

Zu Beginn jeder Startrunde stellen Sie eine Kopfrechenaufgabe. Erst nachdem Sie diese gesagt haben, rufen Sie eine Zahl in die Menge, sodass nur zwei Kinder die Möglichkeit haben, das Ergebnis zu sagen. Dies wird voraussichtlich schnellstmöglich/zeitgleich in die Klasse gerufen. Das Kind, das schneller geantwortet hat und das korrekte Ergebnis wusste, hat für seine Gruppe das Auto ein Feld vorgebracht.

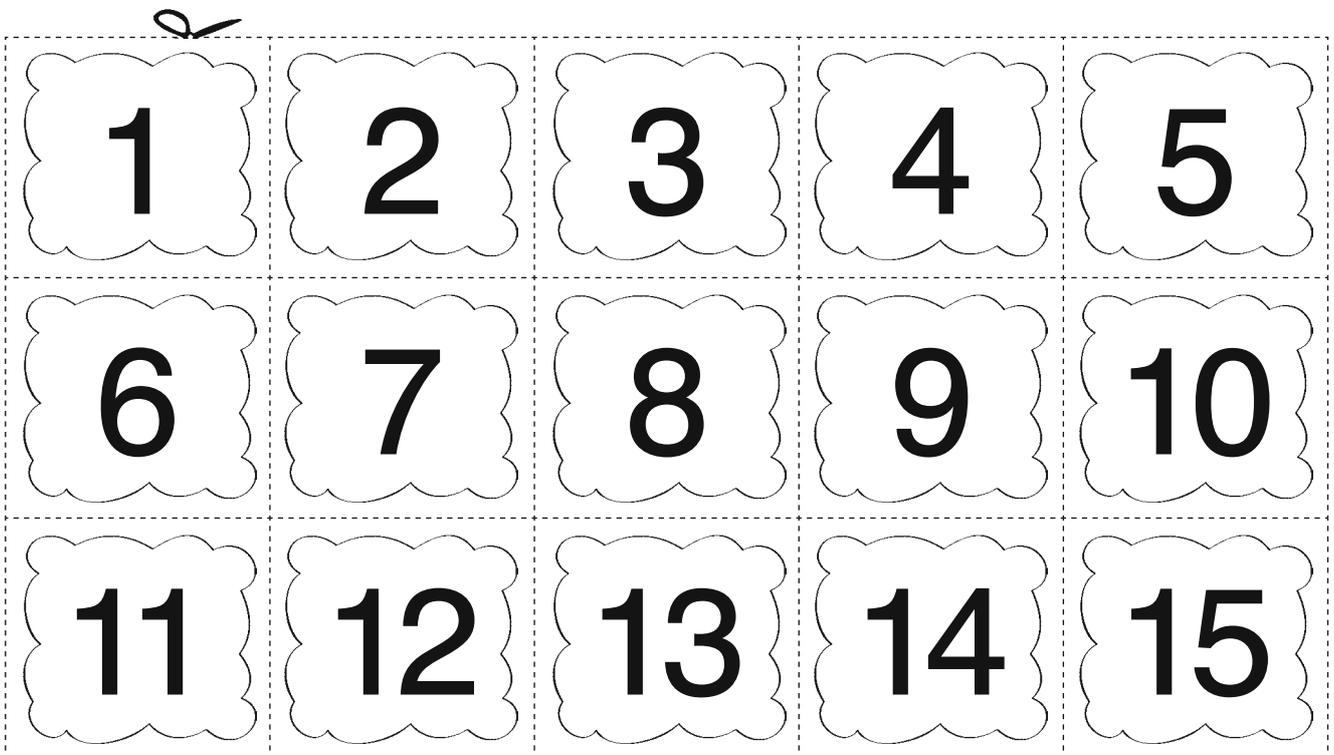
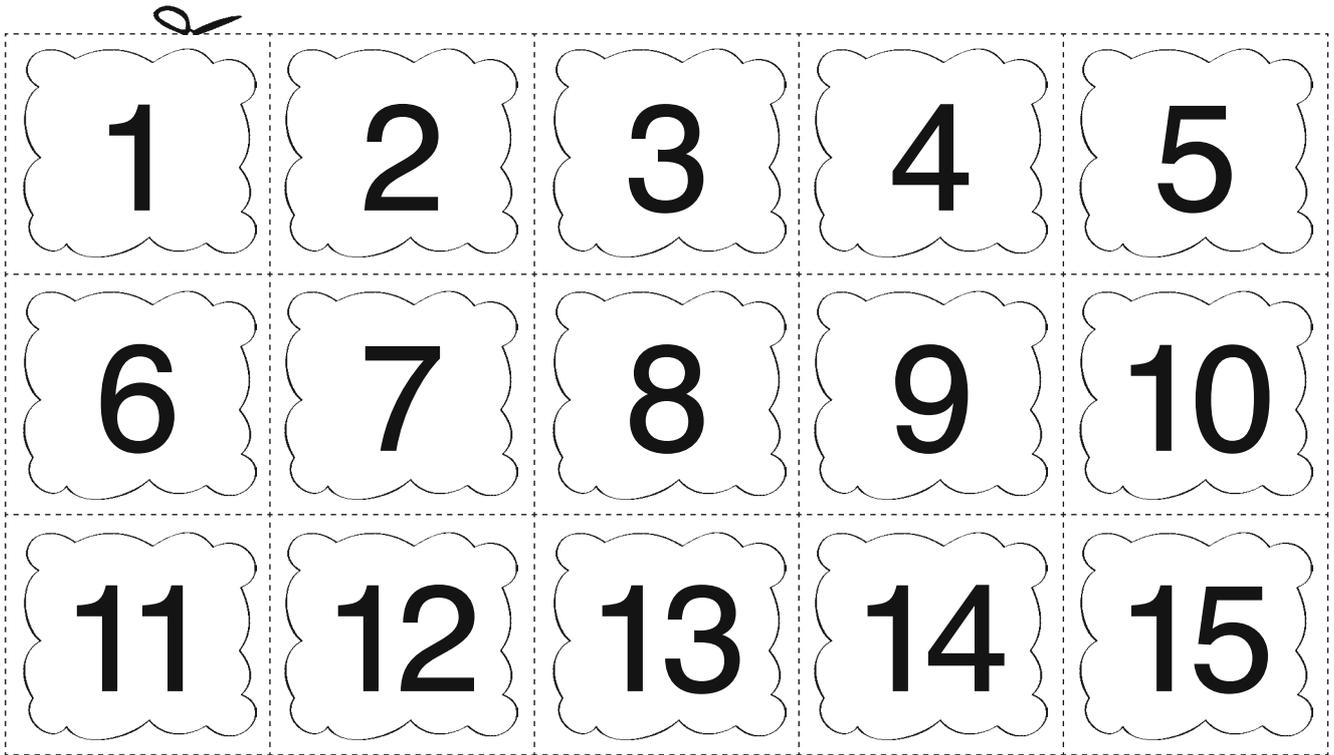


Tipp: Kopieren Sie die Kopiervorlage „Zahlenkarten“ für sich, um die genannten Zahlen abzuhaken bzw. das Ergebnis dazuzuschreiben.

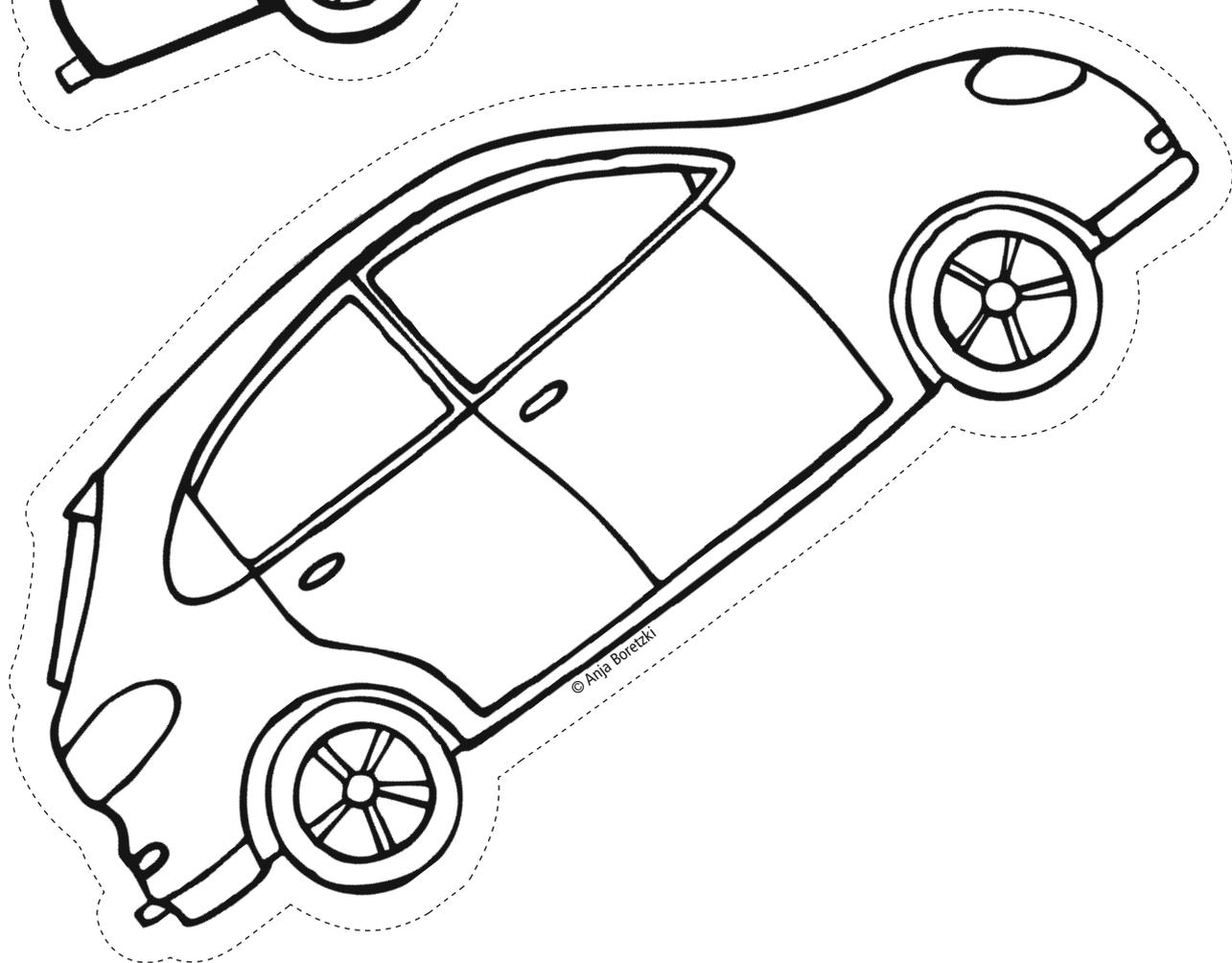
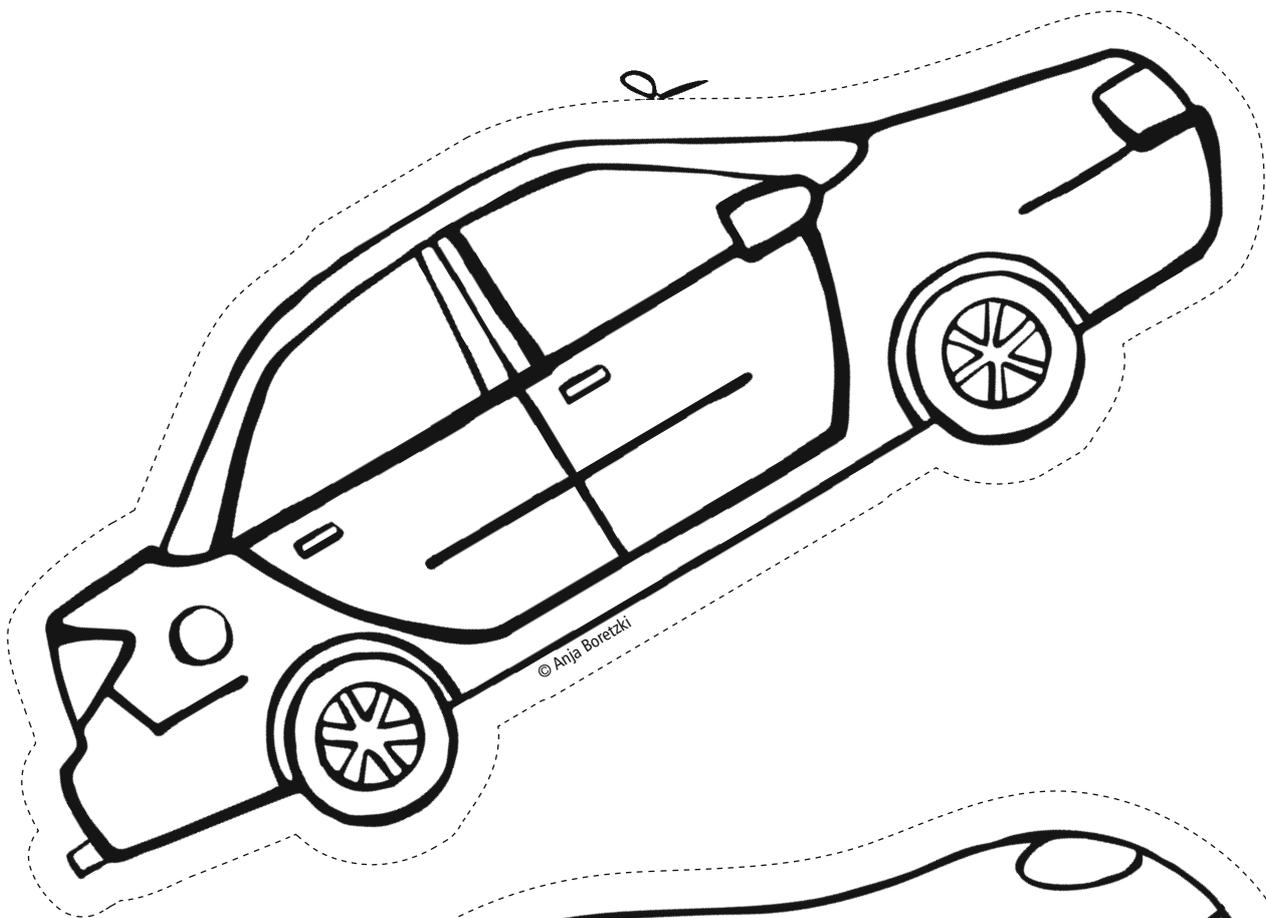
Vorschlag für das Tafelbild:



Zahlenkarten



Autos



Wer passt zu wem?

- Darum geht's** ■ Bei diesem Spiel finden die Kinder Personen-Paare nach den Regeln des bekannten Memory-Spiels.
- Voraussetzung/einsetzbar ab** ■ Klasse 1
- Kompetenzerwartung** ■ Die Kinder ...
- zeigen Konzentration und Aufmerksamkeit,
 - wenden ihr Wissen aus verschiedenen Unterrichtsfächern an.
- Das brauchen Sie** ■ –

So geht es

Dieses Spiel können Sie in verschiedenen Varianten spielen (siehe rechts). Sowohl mathematische Inhalte (Plus- und Minusaufgaben, Einmaleinsaufgaben) als auch Inhalte aus dem Bereich Deutsch (Adjektive – Gegensatzpaare) können Inhalt sein. Natürlich kann auch eine gemeinsame Bewegung, ein Geräusch oder eine Kombination aus beidem gewählt werden.

Zu Beginn des Spiels schicken Sie zwei bis vier Kinder (Detektive) vor die Tür. Die anderen Kinder finden sich gemäß der Regel des bekannten Memory-Spiels zu Paaren zusammen. Je nach ihrer gewählten Variante einigen sich die Paare auf ...

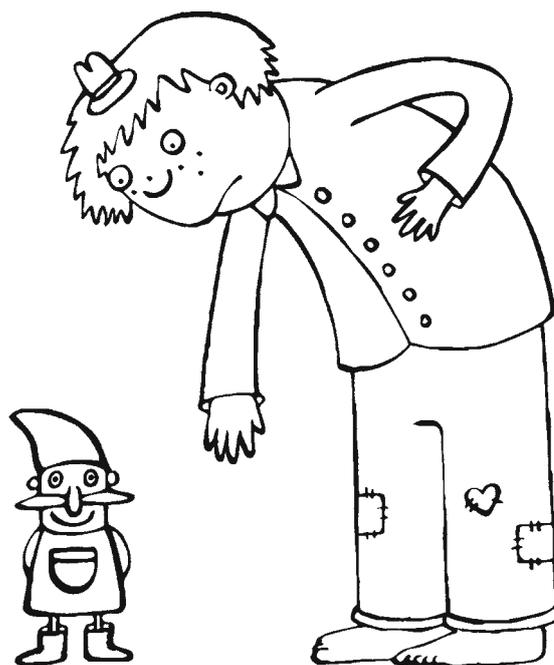
- eine gemeinsame Bewegung, die sie ausführen,
- ein gemeinsames Geräusch, das sie nachmachen,
- eine Kombination aus beidem oder
- auf ein Wort, das sie sagen.

Nun müssen die „Paare“ gründlich gemischt – d. h. im Klassenraum verteilt werden. Bitten Sie danach die Detektive wieder in den Klassenraum. Der erste Detektiv beginnt. Er tippt ein Kind an. Dieses sagt nun sein entsprechendes Wort, führt seine Bewegung aus oder ahmt sein Geräusch nach. Dann tippt der Detektiv ein zweites Kind an. Auch dieses agiert entsprechend. „Passen“ beide Kinder zusammen, erhält der Detektiv einen Punkt und ist erneut an der Reihe. Bei einem Fehlversuch ist der nächste Detektiv an der Reihe.

Spielen Sie so lange weiter, bis alle „Paare“ gefunden sind.

Mögliche Spiel-Varianten

- Tier – passendes Geräusch
- Adjektive – Gegensatzpaare
- Einmaleinsaufgabe – Ergebnis
- Plus-/Minusaufgabe – Ergebnis
- Verb – passende Bewegung



Einfach gute Vertretungsstunden!

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

Vertretungslehrer oder Kurzentschlossene finden hier:

- einfach 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

Kopiervorlage

Trau dich!

Start	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	Ziel		

Spielregeln

1. Würfle so oft du willst. Zähle deine Augenzahlen zusammen.
2. Hast du eine 1 gewürfelt? Dann darfst du nicht mehr weiterwürfeln und deine Figur auch nicht vorrücken. → Dein Spielpartner ist jetzt dran!
3. Hörst du mit dem Würfeln auf, bevor eine 1 kommt, darfst du deine Figur auf die Zahl stellen, die du bis jetzt „erwürfelt“ hast.
4. Wer zuerst im Ziel ankommt, gewinnt.

30 x einzelne Vertretungsstunden | Klasse 1/2

Vertretungsstunden in Fach Deutsch

17. Schwing die Silbe

Darum geht's: Silbenspiel: Silben bilden die Struktur der Sprache. Das Zerlegen von Wörtern in Silben gehört zu einer der wichtigsten Grundkompetenzen beim Schreiben.

Voraussetzung/einsetzbar ab Klasse 1

Kompetenzerwartung Die Kinder...

- zerlegen vorgegebene Wörter in Silben und ordnen sie in eine Tabelle,
- finden eigene Wörter mit angegebener Silbenzahl.

Material

- pro Kind ein DIN A4-Papier
- Kopiervorlage „Silbentiere“ (S. 65)

Das bereiten Sie vor: -

Stundenverlauf

1. Phase (10 Minuten)

Schlagen Sie mit den Kindern gemeinsam Wörter. Wenn ausreichend Platz im Klassenzimmer vorhanden ist, bietet es sich neben dem Schreiben des Begriffs in der Luft an, pro Silbe einen Schritt nach rechts zu machen. Wichtig ist nur, dass das Sprechen der Silben und die jeweilige Bewegung immer gleichzeitig erfolgen. Lassen Sie die Kinder selbst Wörter aus ihrem Interessengebiet nennen, zu denen geschungen und gegangene sind. Wer findet ein besonders langes Wort?

Nun schreiben die Kinder die Bilder von der Kopiervorlage (S. 65) aus, überprüfen die Anzahl der Silben und kleben das Bild in die entsprechende Spalte. Je nach Leistungsstand der Kinder können sie dann auch die Wörter dazuschreiben. Schwiel anstehende Kinder können sich für jede Spalte noch eigene Wörter/Tiere aussuchen und aufmalen bzw. aufschreiben.

3. Phase (5 Minuten; mit Spiel 10 Minuten)

Lassen Sie die Kinder ihre selbst gefundenen Wörter vorstellen. Die anderen Kinder sagen, in welcher Spalte das Wort steht.

Wenn Sie die Möglichkeit haben, können Sie mit den Kindern auf den Schulhof gehen und „Hase, Hase, was kochst du heute?“ (S. 27) spielen.

30 x einzelne Vertretungsstunden | Klasse 1/2

Kopiervorlage

Silbentiere

30 x einzelne Vertretungsstunden | Klasse 1/2

motivierende
Kopiervorlagen

übersichtliche Stundenabläufe

ansprechende Kartenvorlagen



www.verlagruhr.de

Verlag an der Ruhr

Für die Klassen 1-2