



SCHOOL-SCOUT.DE

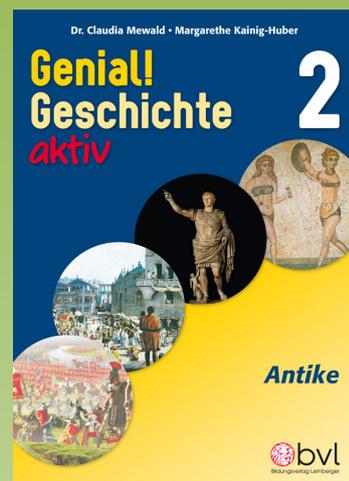
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Genial! Geschichte 2 - Aktiv: Antike

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de





Griechen ... Land – Volk – Wirtschaft

S. 5

Antwortkarten **K1**
Klammerspiel **KL1**
Arbeitsblatt **AB1**©

Athen und Sparta

S. 15

Textpuzzle **T2**
Stöpselspiel **S2**

Die olympischen Spiele

S. 21

Textkarte **T3**
Arbeitsblätter **AB3, AB3A** ©
Lerntaschen **F3, F3A**
Klammerspiel **KL3**

Das griechische Theater

S. 33

Arbeitsblätter **AB4A, AB4B** ©, **AB4C**
Gummispannspiel **G4**

Die Architektur der Griechen

S. 43

Arbeitsblätter **AB5A, AB5B** ©
Ausschneidebogen **AS5**
Textpuzzle **TP5**

Die Götter der Griechen

S. 53

Göttermemory **GM6**
Arbeitsblatt **AB6**
Ausschneidebogen **AS6**

Demokratie einst und heute

S. 67

Stöpselspiel **S7**

Alexander der Große

S. 71

Textkarten **K8**
Textpuzzle **TP8**
Spiel: „Orakel“ **SP8**

Die sagenhafte Gründung Roms

S. 89

Arbeitsblatt **AB9**

Die römische Republik

S. 93

Legepuzzle **LP10**



Der Weg in die Diktatur

S. 99

Legetexte **LT11**
Domino **D11**

Das Rom der Patrizier und des Plebs

S. 111

Textpuzzles **T12, T12 A**
Gummispannspiel **G12**

Ein Tag im Leben eines Senators

S. 119

Legespiel **K13**

Die Römer in Österreich

S. 125

Legepuzzle **LP14**
Arbeitsblatt **AB14** ©

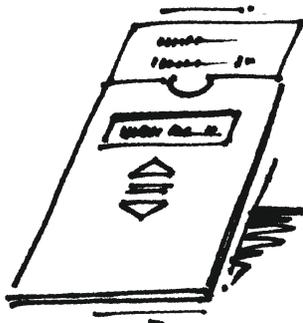


Die Zusatzmaterialien zum Lehrwerk **Genial! Geschichte** sind in Aufbau und Konzeption als Arbeitsgrundlage für kreatives Unterrichten gedacht und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Die einzelnen Themen können unabhängig voneinander bearbeitet werden und eignen sich für offene Lernformen und einen Stationenbetrieb sowie zur Organisation des modernen GSP-Unterrichts nach Themenbereichen.

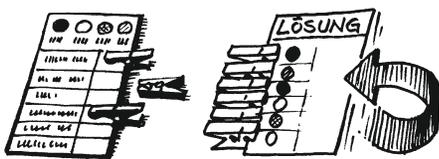
Die Ausführung in stabilem Karton erlaubt eine sofortige Verwendung der Materialien nach geringfügigen Vorbereitungsarbeiten.

Auftragsblätter sowie Spiele sollten durch Klarsichthüllen oder Folieren „haltbar“ gemacht werden. Für große Klassen wäre die Verwendung mehrerer Mappen günstig. Spiele und Karten sollten in beschrifteten Schachteln aufbewahrt werden.



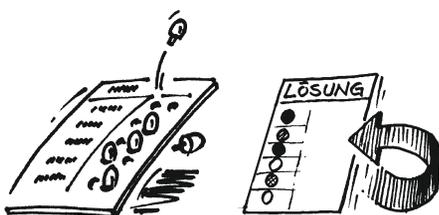
LERTASCHE

Zur Lerntasche gehören Fragekarten, die sich in der Tasche auf- und abschieben lassen, sodass immer nur eine Aufgabe im Sichtfenster erscheint. Nach Lösung der Aufgabe kontrolliert man durch Verschieben der Karte nach oben die Antwort. Lösungen können schriftlich fixiert werden.



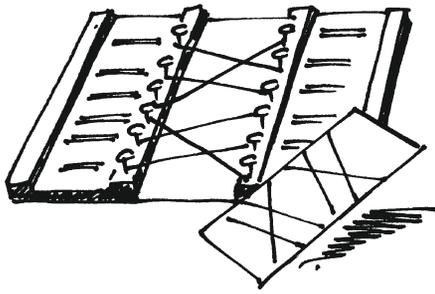
KLAMMERSPIEL

Begriffe werden durch verschiedenfarbige Klammern zugeordnet oder kategorisiert. Auf der Rückseite der Karten befindet sich im entsprechenden Farbcode die Lösung. Die Codierung erfolgt am einfachsten mit farbigen Verstärkerringen oder Klebepunkten.



STÖPSELSPIEL

Stöpselkarten werden an den vorgesehenen Punkten gelocht und auf der Rückseite für die Kontrolle farbcodiert. (Auf der Rückseite der Karten befindet sich im entsprechenden Farbcode die Lösung. Die Codierung erfolgt am einfachsten mit farbigen Verstärkerringen oder Klebepunkten.) Die Lochung sollte nicht zu groß erfolgen, da sonst die Stöpsel vor der Kontrolle beim Wenden der Arbeitskarte herausfallen können.



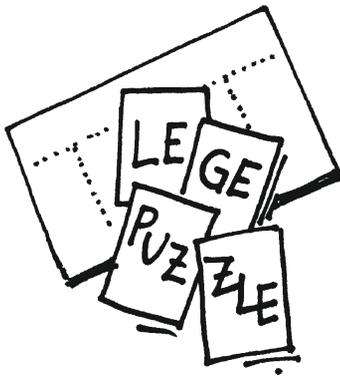
GUMMISPANNSPIEL

Fragen und Antworten, Begriffe und Satzteile werden richtig zugeordnet. Das Gummispannspiel wird so verwendet, dass der Lösungstreifen verdeckt im Spiel liegt oder erst nach Fertigstellung der Arbeit verwendet wird.



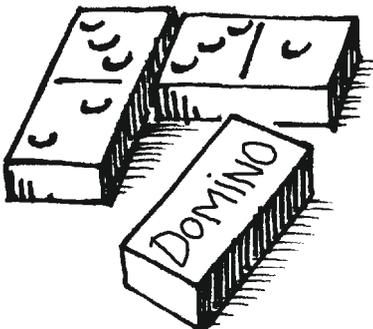
TEXTPUZZLES

Bei Texten, die zu ordnen sind, ist auf der Rückseite ein Bild oder ein Lösungssatz zur Kontrolle vorgesehen. Beim Wenden der Texte erscheint ein richtiges Bild oder ein richtiger Lösungssatz.



LEGEPUZZLES

Fragen oder Satzhälften werden den richtigen Antworten zugeordnet, bei richtiger Zuordnung entsteht ein Bild.



DOMINO

Beim Dominospiel können zwei bis vier Kinder gemeinsam spielen. Die Hälfte der Karten wird auf die Mitspielenden aufgeteilt und die restlichen Karten verkehrt auf den Tisch gelegt. Dann legt eine Spielerin/ein Spieler eine Karte aufgedeckt auf den Tisch und im Uhrzeigersinn wird versucht, links oder rechts eine Karte anzulegen. Wer nichts anlegen kann, hebt eine der Karten vom Tisch. Gewinner ist, wer zuerst alle Karte angelegt hat. Das Spiel ist beendet, wenn alle Dominokarten verbraucht wurden.

Lerntasche und Gummispannspiel sind erhältlich bei: Fa. Winkler, Rosenthal 2,
3121 Karlstetten, Tel: 02741/86 21 (www.winklerschulbedarf.com)



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Genial! Geschichte 2 - Aktiv: Antike

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

