

# SCHOOL-SCOUT.DE

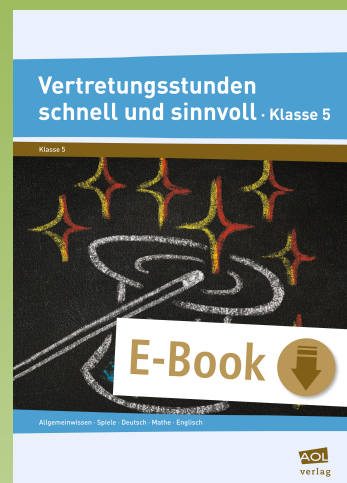
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Vertretungsstunden schnell und sinnvoll Klasse 5*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# Vertretungsstunden schnell und sinnvoll · Klasse 5

Klasse 5

E-Book



Allgemeinwissen · Spiele · Deutsch · Mathe · Englisch

## Impressum

**Vertretungsstunden schnell und sinnvoll**  
**Klasse 5**

Die Beiträge dieses Bandes stammen von bewährten  
und geschätzten Autoren des AOL-Verlags:

Katja Allani, Milena Angioni, Jürgen Bischof, Corinne Keller, Bert Kerstin, Kerstin Klein,  
Günther Koch, Jennifer Kriebitzsch, Heiko Maar, Frauke Markmann, Kerstin Naumann,  
Hanna Passeck, Birte Pöhler, Bettina Rinderle, Anette Ruber-Neuser, Anette Seyer,  
Matgorzata Sidorowicz, Jennifer Vollmer

© 2014 AOL-Verlag, Hamburg  
AAP Lehrerfachverlage GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Veritaskai 3 · 21079 Hamburg  
Fon (040) 32 50 83-060 · Fax (040) 32 50 83-050  
info@aol-verlag.de · www.aol-verlag.de

Redaktion: Matgorzata Sidorowicz  
Layout/Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH,  
Bayreuth  
Coverillustration: Scott Krausen

ISBN: 978-3-403-40279-4

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der AOL-Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Engagiert unterrichten. Natürlich lernen.

**AOL**  
verlag

# Inhaltsverzeichnis

---

<b>Vorwort</b> .....	2
----------------------	---



## Allgemeinwissen

Wer kennt die Antwort? (Allgemeinwissen aktivieren und abfragen) .....	3
Kinderrechte und die Konventionen (Textverständnis und Erdkunde) .....	7
Bilder sagen mehr ... (Sprichwörter und Redensarten) .....	12
Stimmt's? (Die eigene Meinung ausdrücken) .....	15



## Spiele

Rätselgeschichten zum Knobeln (Laterale Rätsel/Black Stories) .....	18
Stadt – Land – Fluss (Wissen aktivieren und abfragen) .....	21
Personensuche (Kennenlernen) .....	22
Das Farbenhaus (Fantasiereise) .....	23
Der König von Rarotonga (Ratespiel/Unterrichtsstarter) .....	24
Konzentrier dich! (Konzentrationsspiele) .....	25
Bau einer Marmelbahn (Gruppengefühl stärken) .....	27
Tafelfußball (Wissen aktivieren und abfragen) .....	28



## Deutsch

Sonst bist du nicht mehr meine Freundin! (Text-Bild-Zuordnung) .....	29
Wie erkenne ich Substantive? (Wiederholung Groß- und Kleinschreibung) .....	32
Wie Japaner lesen (Von oben nach unten lesen) .....	35
Es war einmal ... (Ein Märchen schreiben) .....	37
Die drei Spatzen (Ein Gedicht abschreiben und farbig gestalten) .....	41



## Mathe

Geld – Währungen in Europa (Dreisatz) .....	44
Spiele: Domino – Memory (Grundrechenarten, Umwandeln von Maßeinheiten) .....	48
Zahlengeheimssprache (Zahlenraum bis 100) .....	53
Das magische Quadrat (Kopfrechnen Addition) .....	56
Zehner – Hunderter – Tausender (Schätzen und Runden) .....	58



## Englisch

Playing with words (Wortschatzarbeit/Kreatives Schreiben) .....	61
Back to black (Wortschatzarbeit) .....	64
Every day (Aussagen und Fragen im <i>simple present</i> ) .....	67
Bildquellen .....	71

# Vorwort

---

Liebe Kollegin, lieber Kollege,

sicher kennen Sie die Situation, in der Sie – ohne große Vorbereitung – für einen ausgefallenen Kollegen einspringen müssen und weder die Schüler noch deren Arbeitsstand kennen. Wenn Sie dann noch fachfremd unterrichten sollen, fällt es schwer, etwas Sinnvolles aus dem Hut zu zaubern. Dieser Band schafft Abhilfe.

Das Heft ist eine Zusammenstellung aus bewährten AOL-Arbeitsmaterialien und neu erarbeiteten Unterrichtsideen. Sie bekommen vielfältiges und motivierendes Material, das Sie direkt einsetzen können. Spielerisch wiederholen Sie mit Ihrer Vertretungsklasse das Grundwissen der Hauptfächer oder polieren das Allgemeinwissen auf. Mithilfe der Piktogramme in der Kopfzeile können Sie sich schnell im Band orientieren.



Allgemeinwissen



Deutsch



Spiele








Mathe



Englisch

Jedes Thema startet mit einer Lehrerseite, die folgende Punkte beinhaltet:

-  **Unterrichtsgegenstand**    Worum geht es inhaltlich bei den Aufgaben?
-  **Lehrerhinweis**    Wie kann man die Materialien einsetzen?
-  **Lösungen**    Die Lösungen dienen der schnellen Überprüfung der Ergebnisse oder zur Selbstkontrolle durch die Schüler.
-  **Extras**    Hier erwarten Sie weiterführende Aufgaben und Alternativvorschläge.
-  **Lösungshilfen**    Diese Tipps und Hinweise sind für die Schüler gedacht; bitte von der Lehrerseite abtrennen.  
(••• – – – ••• = S-O-S, laut Morsealphabet)

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen und Erfolg mit den Materialien!

Es grüßt Sie herzlich

Ihr AOL-Verlag

PS: Aufgrund der besseren Lesbarkeit werden in diesem Buch ausschließlich die männlichen Formen verwendet. Wenn vom Schüler bzw. Lehrer gesprochen wird, ist immer auch die Schülerin bzw. die Lehrerin gemeint.



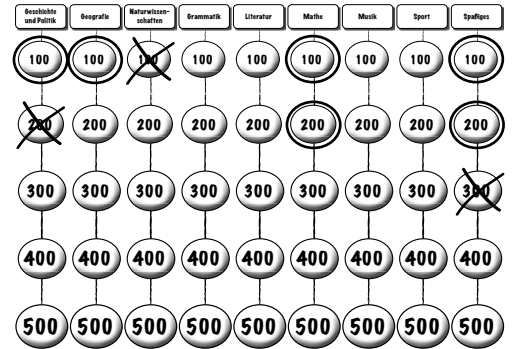
## 🏠 Unterrichtsgegenstand: Allgemeinwissen aktivieren und abfragen

### ! Lehrerhinweis

Das Quiz besteht aus drei Kopiervorlagen: Spielfeld – Fragen – Antworten.

#### Spielvariante A

- Sie sind Spielleiter. **Teilen** Sie die Klasse in zwei, drei oder vier **Gruppen**.
- Ziehen Sie das **Quizspielfeld auf Folie**, legen sie zwei, drei oder vier verschiedenfarbige OHP-Stifte bereit.
- Gespielt wird nach dem bekannten Jeopardy-Prinzip, wonach die Fragen **absteigend beantwortet werden** müssen: Die 100-Frage ist vor der 200-Frage zu beantworten.
- Einige Fragen sind **Multiple-Choice-Fragen**. Entscheiden Sie vorab, ob die Schüler diese Hilfen brauchen.
- Markieren Sie **richtig** beantwortete Fragen mit einem **Kreis** und **falsche** mit einem **X** in der jeweiligen Gruppenfarbe. Falsche Antworten zählen als **Minuspunkte**.
- Sobald eine Frage falsch beantwortet wird, ist die andere Gruppe an der Reihe.



#### Spielvariante B

- **Kopieren** Sie das Spielfeld, die Fragen und Antworten **mehrfach**.
- Verteilen Sie die Klasse auf **Tischgruppen**, pro Kleingruppe wird ein **Spielleiter** bestimmt.
- Die Schüler spielen einzeln oder als Paare gegeneinander, die **Spielregeln bleiben** wie bei Spielvariante A.
- Die Fragen müssen absteigend beantwortet werden. Sobald eine Frage falsch beantwortet wird, ist die nächste Person oder das nächste Paar an der Reihe.
- Falsche Antworten zählen als Minuspunkte. Punkte und Minuspunkte werden vom Spielleiter in die **Spielübersicht** eingetragen.

### + Extras – Spielübersicht

NAME					
PUNKTE					

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Vertretungsstunden schnell und sinnvoll Klasse 5*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

