

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Mathe-Codeknacker: Rätsel für zwischendurch

Das komplette Material finden Sie hier:

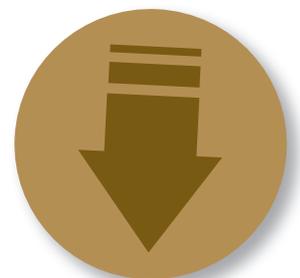
School-Scout.de



Mathe-Codeknacker: Rätsel für zwischendurch

Klasse 5-6 · Niveau Haupt- und Realschule

E-Book



Einfache Zwischenaufgaben · zweifach differenziert · mit Selbstkontrolle

Marc Wiswede

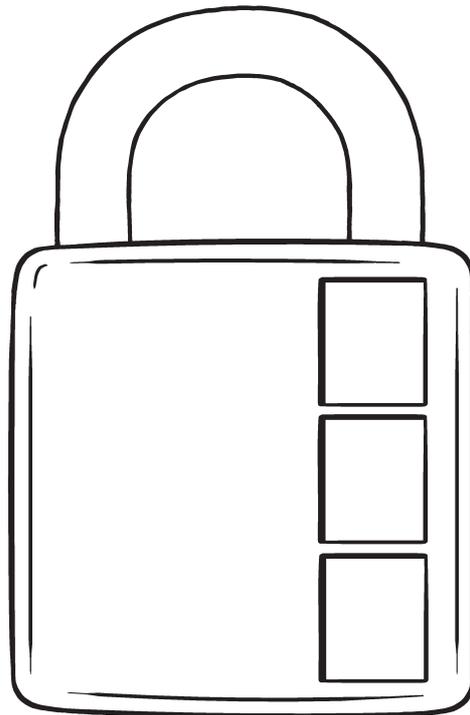
AOL
verlag

Marc Wiswede

Mathe-Codeknacker

Rätsel für zwischendurch – Klasse 5/6

Einfache Zwischenaufgaben –
zweifach differenziert – mit Selbstkontrolle



AOL
verlag

Bildnachweis

Cover: © Benjamin Nickel – Fotolia.com
Seite 10: Fahrrad: © BillionPhotos.com – Fotolia.com
Kino: © LuckyImages – Fotolia.com
Bagger: © gerdfish – Fotolia.com
Seite 11: DVDs: © Rob – Fotolia.com
Theatersaal: © fotopic – Fotolia.com
Haus: © Tiberius Gracchus – Fotolia.com
Seite 18: © demarco – Fotolia.com
Seite 20: © kritchanut – Fotolia.com
Seite 26: © fotomek – Fotolia.com
Seite 31: Würfel: © by-studio – Fotolia.com
Globus: © Nymph – Fotolia.com
Pylon: © Tristan3D – Fotolia.com
Tennisball: © Guzel Studio – Fotolia.com
Konservendose: © Birgit Reitz-Hofmann – Fotolia.com
Puzzle: © alice_photo – Fotolia.com
Aquarium: © stockphoto-graf – Fotolia.com
Pyramide: © dynamofoto – Fotolia.com
Fußball: © summersgraphicsinc – Fotolia.com
Schraube: © Joachim Wendler – Fotolia.com
Seite 33: Tanken: © frogfish – Fotolia.com
Zahnräder: © Sashkin – Fotolia.com
Kugellager: © 3desc – Fotolia.com
Seite 34: Monteure: © Kadmy – Fotolia.com
Karton: © koya79 – Fotolia.com
Maurer: © Ingo Bartussek – Fotolia.com
Seite 35: Wasserflasche: © Christian Stoll – Fotolia.com
Kartoffeln: © Klaus Eppel – Fotolia.com
Maurer: © Kzenon – Fotolia.com
Seite 41/42: © Mr_Vector – Fotolia.com

Hinweis: Der besseren Lesbarkeit halber sprechen wir meist nur von Lehrern, Schülern usw.
Natürlich meinen wir damit auch die Lehrerinnen, Schülerinnen usw.

Impressum

Mathe-Codeknacker: Rätsel für zwischendurch – Klasse 5/6



Marc Wiswede studierte in Würzburg Verhaltensgestörtenpädagogik und ist nun in Augsburg an einer Förderberufsschule tätig. Darüber hinaus gibt er Fortbildungen zum Thema Verhaltensstörungen und moderiert Schulentwicklungsprozesse. Marc Wiswede ist verheiratet und hat zwei Söhne. Er betreibt japanische Kampfkünste, liest viel und schreibt leider zu wenig.

© 2015 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: Daniel Marquardt
Layout/Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH,
Bayreuth
Illustrationen: Wolfgang Slawski, Kiel

ISBN: 978-3-403-40344-9

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

Vorwort & methodisch-didaktische Hinweise	4
Code 0	6
Lösungsschlossvorlage	7

Codes

Code 1	Grundrechenarten; geometrische Formen; Maßeinheiten	8
Code 2	Grundrechenarten; Rechenregeln; Maßeinheiten	9
Code 3	Sachaufgaben	10
Code 4	Sachaufgaben	11
Code 5	Einheiten: Zeit, Länge, Masse	12
Code 6	Ganze Zahlen addieren und subtrahieren	13
Code 7	Ganze Zahlen addieren und subtrahieren	14
Code 8	Ganze Zahlen multiplizieren	15
Code 9	Ganze Zahlen dividieren	16
Code 10	Länge, Fläche, Volumen	17
Code 11	Längen	18
Code 12	Längen	19
Code 13	Flächen	20
Code 14	Zimmerpläne	21
Code 15	Zimmerpläne	22
Code 16	Flächen beschreiben	23
Code 17	Flächen beschreiben	24
Code 18	Volumen und Körper	25
Code 19	Aus wie vielen Flächen bestehen die Körper?	26
Code 20	Aus wie vielen Flächen bestehen die Körper?	27
Code 21	Aus wie vielen Flächen bestehen die Körper?	28
Code 22	Würfel	29
Code 23	Körper und Volumen	30
Code 24	Einheiten: Länge, Fläche, Volumen	31
Code 25	Dreisatz – Proportionales Verhältnis.	32
Code 26	Dreisatz – Antiproportionales Verhältnis.	33
Code 27	Dreisatz – Gemischt.	34
Code 28	Scheinbrüche, echte Brüche, unechte Brüche	35
Code 29	Brüche und Dezimalzahlen	36
Code 30	Brüche kürzen	37
Code 31	Brüche addieren und subtrahieren	38
Code 32	Welcher Bruch ist am größten?	39
Code 33	Zahlenfolgen	40
Code 34	Zahlenfolgen	41
Code 35	Primzahlen	42
	Tipps für die richtige Lösung	43
	Lösungscodes	45

Wann kommt man auf die besten Ideen? Wenn man dafür Zeit und Muße hat. Deshalb kam mir die Idee zum „Codeknacker“ im Urlaub. Ich entwarf die ersten drei Rätsel und bot sie meinen Söhnen zur Lösung an. Um das Ganze motivierender zu gestalten, nahm ich einen Rucksack, steckte dort zwei Schokoriegel hinein und versah den Reißverschluss des Rucksacks mit dem Zahlenschloss unserer Reisetasche. Schnell noch den Code eingegeben und der „Codeknacker“ war geboren. Zurück aus dem Urlaub war ich nun ganz gespannt darauf, weitere Rätsel zu entwickeln und diese meinen Schülern zu präsentieren. Und es hat funktioniert, die Begeisterung der Schüler war groß. Denn:

Wir wissen, dass Lernen dann besonders gut funktioniert, wenn es mit Spaß verknüpft ist. Ein Geheimnis zu lüften, und sei es auch nur ein ganz kleines, ist immer ein freudvolles Ereignis. Das kann ich jeden Tag bei meinen Schülern wie auch bei meinen eigenen Kindern sehen.

Der „Codeknacker“ ist meines Erachtens sehr motivierend, weil

- es ein Geheimnis (den Code) zu lüften gilt,
- man es individuell auf alle Altersstufen und Leistungsgruppen und Klassenstufen anwenden kann,
- es mittels Wettbewerb spannend gestaltet werden und
- es Tokensysteme unterstützen kann.

Wie funktioniert der „Codeknacker“?

Denkbar einfach: Alle Aufgaben sind nach dem gleichen Schema aufgebaut: Um den Code zu knacken, muss die richtige Zahlenkombination in das Zahlenschloss eingegeben werden. Die Kombination der drei Zahlen ergibt sich aus den jeweiligen Aufgabenstellungen.

1. Diese Kombination aus drei Zahlen muss man aus drei verschiedenen Teilaufgaben herausfinden. Zu jeder Teilaufgabe gibt es zehn mögliche Antworten (von 0 bis 9 nummeriert). Nur eine Antwort ist jeweils richtig. Aus den drei Aufgaben wird also jeweils die richtige Antwort herausgefiltert und in das Zahlenschloss eingegeben.
2. Drei Teilaufgaben führen zu dem jeweiligen Code.
3. Aus einer Aufgabenstellung heraus müssen die drei Zahlenwerte ermittelt werden.
4. In einem Block von zehn Aufgaben sind drei falsch gelöst. Diese gilt es herauszufinden, denn ihre Nummern ergeben den Code.

Vielfach gibt es Codes, die ähnliche Aufgaben in zwei Schwierigkeitsstufen bieten. Dies ist mit einem oder zwei Schlüsseln in der Kopfzeile gekennzeichnet. So können Sie den geeigneten Code für Ihre Schüler auswählen. Außerdem stehen am Ende des Heftes Tipps zu den Codes zur Verfügung, die Sie den Schülern bei Bedarf mitteilen oder zum Nachgucken am Lehrertisch auslegen können.

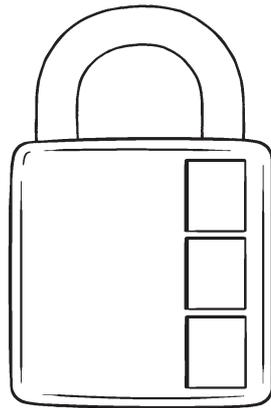
Wie weiß der Schüler, ob sein Code richtig ist?

Mehrere Optionen stehen zur Verfügung:

- Das jeweilige „Lösungsschloss“ (Vorlage siehe Seite 7) wird auf Folie präsentiert.
- Das jeweilige „Lösungsschloss“ wird an die Tafel geklebt oder gezeichnet.
- Am besten sind reale Schlösser, die die Schüler knacken können. Wer ist der Erste, der es schafft? Welche Gruppe gewinnt?

Bei nahezu allen handelsüblichen Zahlenschlössern kann der Code leicht geändert werden. Da man mit jedem Codeknacker den Code ändern muss, sollte man auf ausreichende Qualität des Schlosses achten.

- Das Schloss könnte eine kleine Truhe verschließen, in der sich eine Überraschung verbirgt. (Selbst die Größeren machen fast alles für eine kleine Tüte Gummibärchen!)
- Hinweis: Um zu vermeiden, dass bei einem realen Schloss nach zwei herausgefundenen Zahlen die dritte nur noch „durchprobiert“ wird, sollte man die Anzahl der Versuche begrenzen.
- Achtung: Merken oder notieren Sie sich den letzten eingestellten Code, sonst wissen Sie vielleicht nicht mehr, welche Aufgabe Ihr Schloss öffnet!



Viel Spaß beim Codeknacken!

Marc Wiswede

Hinweise für Code 0 (siehe nächste Seite)

Code 0 ist eine Vorlage, die Sie für individuell gestaltete Rätsel nutzen können.

Mögliche Varianten, um das Rätsel noch geheimnisvoller zu gestalten:

- Ein Code kann mittels eines zweiten, darübergelegten Papiers mit Kugelschreiber (gut durchdrücken) geschrieben werden. Die Schüler müssen mit dem Bleistift die „gravierte“ Stelle schraffieren, um die geheime Botschaft lesen zu können.
- Ein Code wird mit unsichtbarer Tinte geschrieben. Dazu können Sie folgende Flüssigkeiten verwenden, die alle beim Erwärmen sichtbar werden: Saft von Zitronen oder Zwiebeln, Essig, Milch oder Tintenkiller.
- Und natürlich alles, was Ihnen noch einfällt.

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Mathe-Codeknacker: Rätsel für zwischendurch

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

