

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

10-Minuten Rätsel und -Spiele: Zeit und Geschichte

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



A Auer

e book

**10-Minuten-
Rätsel und -Spiele**

Julia Becker
Anika Hoffmann
Fay Reinhardt

ZEIT & GESCHICHTE

Klasse 1–4

Lehrplaninhalte im Sachunterricht abwechslungsreich
einleiten, wiederholen und festigen



Mit Kopiervorlagen
und Lösungen

Die Herausgeber:

Marco Bettner – Rektor als Ausbildungsleiter
Dr. Erik Dinges – Schulleiter, Referent in der Lehrerfort- und Lehrerweiterbildung

Die Autorinnen:

Julia Becker – Grundschullehrerin
Anika Hoffman – Grundschullehrerin
Fay Reinhardt – Grundschullehrerin

© 2015 Auer Verlag, Donauwörth
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

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 eigenen Unterricht zu nutzen. Downloads und Kopien dieser Seiten sind 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. Die Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und jede Art der Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtes bedürfen der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Illustrationen: Corina Beurenmeister
Satz: Fotosatz H. Buck, Kumhausen

ISBN: 978-3-403-37335-3
www.auer-verlag.de

Inhalt

Vorwort 4

**Materialaufstellung
und Hinweise** 5



Leben in der Steinzeit

Spuren in der Steinzeit 8
Höhlenmalerei 9
Stein gegen Stock 10
Jäger und Sammler 11



Das alte Ägypten

Pyramide bauen 13
Ägypten-Suchsel 14
Hieroglyphen 15
Der Weg zur Pyramide 16



Die Römer

Römische Zahlen 17
Die Legionäre und ihre Heere 18
Mosaik-Mandala 19
Römische Kleidung 20



Die Wikinger

Was ziehe ich an? 21
Wikingerrätsel 22
Wikingerkelch 23



Die Indianer

Indianerweisheiten 24
Indianisches Glücksspiel 25
Indianer-Tabu® 26
Federschmuck-Leporello 27



Leben im Mittelalter

Mittelalter-Wimmelbild 29
Wirrarr in der Ritterrüstung 30
Redensarten aus der Ritterzeit 31
Mittelalter-Tabu® 32



Piraten

Piratenkleidung 33
Piratenschiffrennen 34
Piratenschiffe versenken 35
Augenklappe 36



Schule früher und heute

Fehlersuche im Klassenzimmer 37
Logical Schule früher und heute 38
Wahr oder falsch? 40



Rund um die Zeit

Meine Zeitleiste 41
„Rund um die Zeit“-Domino 43
Geschichte-Quiz 44

Lösungen 45

Vorwort

Im vorliegenden Heft finden Sie zahlreiche Anregungen für einen spannenden Sachunterricht.

Die Unterrichtsvorschläge orientieren sich an wichtigen Themen der Lehrpläne. Die Materialien sind spielerisch, abwechslungsreich und motivierend angelegt. Ziel dabei ist es, den Schülerinnen und Schülern einen handlungsorientierten Zugang zu den Themen Zeit und Geschichte zu ermöglichen. Der Sachunterricht wird auf diese Weise zu einem positiven Lernerlebnis.

Die Umsetzung der Ideen dauert jeweils ca. 10 Minuten. Sie können die Unterrichtsvorschläge als motivierenden Stundeneinstieg nutzen, zum Beenden einer Stunde oder einfach zwischendurch. Da die Unterrichtsvorschläge keine umfangreiche Vorbereitung erfordern, können Sie sie auch recht spontan in Ihren Unterricht integrieren.

Viele der Unterrichtsvorschläge sind als Kopiervorlage gestaltet, sodass die Spiele und Rätsel direkt an die Schülerhand gegeben werden können. Diese Vorlagen erkennen Sie an **KV** in der Fußzeile.

Viel Freude beim Rätseln und Spielen wünschen Ihnen

Julia Becker

Anika Hoffmann

Fay Reinhardt

Materialaufstellung und Hinweise

EA= Einzelarbeit, PA= Partnerarbeit, GA= Gruppenarbeit



Leben in der Steinzeit

Seite	Thema	Arbeitsform	Material	Hinweise
8	Spuren in der Steinzeit	EA		
9	Höhlenmalerei	EA		
10	Stein gegen Stock	PA	3 Steinchen, 3 Stöckchen	
11	Jäger und Sammler	GA	Würfel, 4 Spielfiguren, Spielplan	Der Spielplan sollte vorher laminiert oder auf festeres Papier kopiert werden.



Das alte Ägypten

Seite	Thema	Arbeitsform	Material	Hinweise
13	Pyramide bauen	EA	Schere, Kleber	
14	Ägypten-Suchsel	EA		
15	Hieroglyphen	EA/PA		Die Dopplung mancher Hieroglyphen muss vorher thematisiert werden.
16	Der Weg zur Pyramide	EA		



Die Römer

Seite	Thema	Arbeitsform	Material	Hinweise
17	Römische Zahlen	EA		
18	Die Legionäre und ihre Heere	PA	jeweils 16 Spielsteine in jeweils 2 Farben, Spielplan	Der Spielplan sollte vorher laminiert oder auf festeres Papier kopiert werden.
19	Mosaik-Mandala	EA	Buntstifte	
20	Römische Kleidung	EA	Schere	



Die Wikinger

Seite	Thema	Arbeitsform	Material	Hinweise
21	Was ziehe ich an?	EA		
22	Wikingerrätsel	EA		
23	Wikingerkelch	EA	Schere, Kleber, Buntstifte, Gummiband, Prickelnadel	Kopiervorlage auf festes Papier kopieren und auf DIN A3 vergrößern



Die Indianer

Seite	Thema	Arbeitsform	Material	Hinweise
24	Indianerweisheiten	EA		
25	Indianisches Glücksspiel	GA	Schale, Plättchen (auf einer Seite rot, auf der anderen blau)	
26	Indianer-Tabu®	PA	Schere	Die Karten sollten laminiert oder auf festes Papier kopiert werden.
27	Federschmuck-Leporello	EA	Schere	



Leben im Mittelalter

Seite	Thema	Arbeitsform	Material	Hinweise
29	Mittelalter-Wimmelbild	EA		
30	Wirrwarr in der Ritterrüstung	EA	Schere, weißes Blatt, Papier, Kleber	
31	Redensarten aus der Ritterzeit	EA		
32	Mittelalter-Tabu®	PA	Schere	Die Karten sollten laminiert oder auf festes Papier kopiert werden.



Piraten

Seite	Thema	Arbeitsform	Material	Hinweise
33	Piratenkleidung	EA	Buntstifte in rot, blau, gelb, schwarz, grün, rosa	
34	Piratenschiffrennen	EA	Buntstifte	
35	Piratenschiffe versenken	PA		
36	Augenklappe	EA	Schere, Kleber, schwarzes Tonpapier, Gummiband, Prickelnadel	



Schule früher und heute

Seite	Thema	Arbeitsform	Material	Hinweise
37	Fehlersuche im Klassenzimmer	EA		
38	Logical Schule früher und heute	EA	Schere, Kleber	
40	Wahr oder falsch?	EA		



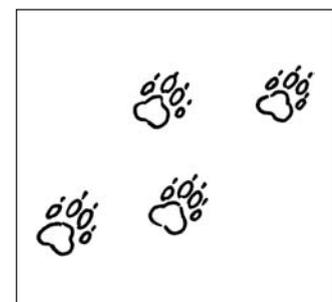
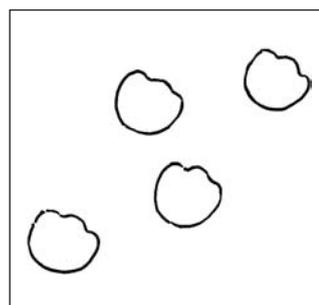
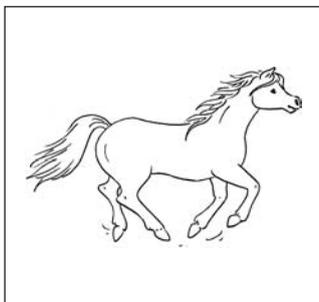
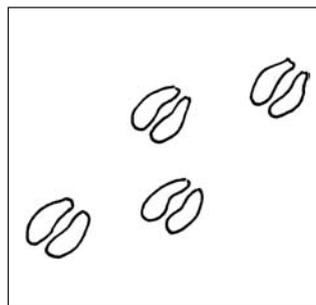
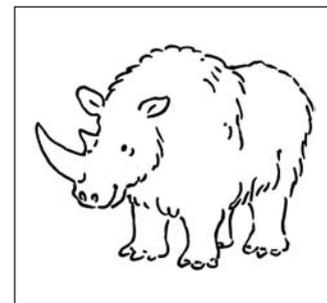
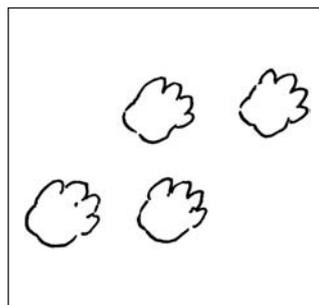
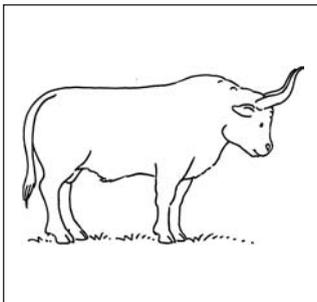
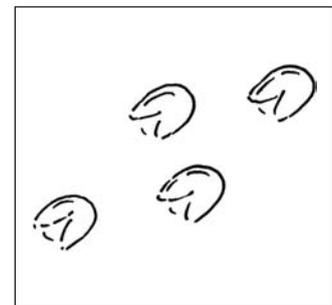
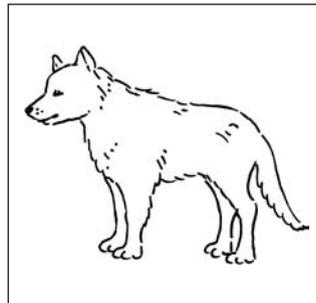
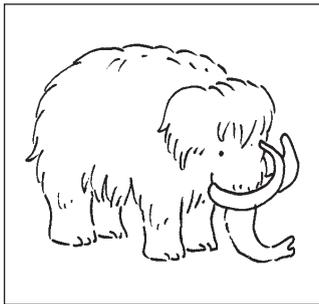
Rund um die Zeit

Seite	Thema	Arbeitsform	Material	Hinweise
41	Meine Zeitleiste	EA	Schere, Kleber, Buntstifte	
43	„Rund um die Zeit“-Domino	PA	Schere	Die Karten können auf festeres Papier kopiert oder für eine längere Haltbarkeit laminiert werden.
44	Geschichte-Quiz	PA		



Die Jäger aus der Steinzeit suchten ihre Umgebung nach Tierspuren ab.
So wussten sie, welche Beutetiere es in ihrer Nähe gab.

Aufgabe: Welche Tiere können die Steinzeitmenschen jagen?
Verbinde die Spuren mit den dazugehörigen Tieren.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

10-Minuten Rätsel und -Spiele: Zeit und Geschichte

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

