

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Die 1x1-Abenteuergeschichte für die Grundschule

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhaltsverzeichnis

Vorwort 4

Vorgeschichte 7

1er-Reihe **Geschrumpft** 9



Arbeitsblatt: Einsteiger ... 12

Arbeitsblatt: Profis 13

5er-Reihe **Leuchtzeichen** 14



Arbeitsblatt: Einsteiger ... 16

Arbeitsblatt: Profis 17

Arbeitsblatt: Harte Nuss .. 18

10er-Reihe **Steinzeichen** 19



Arbeitsblatt: Einsteiger ... 21

Arbeitsblatt: Profis 22

Arbeitsblatt: Harte Nuss .. 23

2er-Reihe **Kirschen-Frühstück** 24



Arbeitsblatt: Einsteiger ... 26

Arbeitsblatt: Profis 27

Arbeitsblatt: Harte Nuss .. 28

4er-Reihe **Sag es mit Blumen** 29

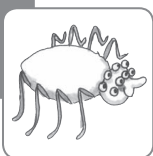


Arbeitsblatt: Einsteiger ... 31

Arbeitsblatt: Profis 32

Arbeitsblatt: Harte Nuss .. 33

8er-Reihe **Angriff** 34



Arbeitsblatt: Einsteiger ... 37

Arbeitsblatt: Profis 38

Arbeitsblatt: Harte Nuss .. 39

3er-Reihe **Durch das Fenster** 40



Arbeitsblatt: Einsteiger ... 42

Arbeitsblatt: Profis 43

Arbeitsblatt: Harte Nuss .. 44

6er-Reihe **Reitsport** 45



Arbeitsblatt: Einsteiger ... 48

Arbeitsblatt: Profis 49

Arbeitsblatt: Harte Nuss .. 50

9er-Reihe **Bergsteiger** 51

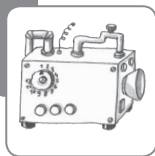


Arbeitsblatt: Einsteiger ... 53

Arbeitsblatt: Profis 54

Arbeitsblatt: Harte Nuss .. 55

7er-Reihe **Hier sind wir!** 56



Arbeitsblatt: Einsteiger ... 58

Arbeitsblatt: Profis 59

Arbeitsblatt: Harte Nuss .. 60

alle Reihen **Der Wildnis entkommen** . 61



Arbeitsblatt: Einsteiger ... 63

Arbeitsblatt: Profis 64

Arbeitsblatt: Harte Nuss .. 65

Weitere Materialien

Übersicht zum Abhaken 66

1·1-Tabelle 67

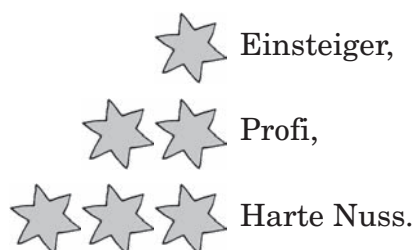
1·1-Test 68

Bildkarten 70

Vorwort

Grundidee

Kinder im Grundschulalter brauchen häufig noch einen Anlass, um sich Einmaleins-Aufgaben besser vorstellen zu können. Darum wird im vorliegenden Werk jede Einmaleins-Reihe mit einem Kapitel einer spannenden Abenteuergeschichte eingeführt. Innerhalb jedes Kapitels gibt es immer einen Anlass zu rechnen und die jeweilige Einmaleins-Reihe mit den Kindern intensiv durchzugehen. Im Anschluss können zur Geschichte passende Arbeitsblätter auf drei unterschiedlichen Niveaustufen bearbeitet werden. Die Arbeitsblätter eignen sich auch für selbstständiges Arbeiten und Üben. Die unterschiedlichen Niveaustufen werden im Werk durch Sterne gekennzeichnet:



Die 1·1-Reihen sind so geordnet, dass man mathematische Bezüge zwischen den Reihen aufgreifen und nutzen kann. So können die Kinder mathematische Strategien entwickeln. Innerhalb der Geschichte wechseln die mathematischen Aspekte. Am Anfang ergibt sich die zu lösende 1·1-Aufgabe noch ganz einfach aus der wiederholten Addition, bewusst mit den Fingern zu rechnen und zu zeigen, zum Schluss versteckt sich die Multiplikation auch mal in einer Division. Zur Veranschaulichung finden sich im Werk Bildkarten, die die Objekte aus der Geschichte in der betreffenden Anzahl zeigen (z.B. zehn Karten mit jeweils einer Spinne mit acht Beinen).

Zum Ende der Geschichte wird es abstrakter. In der 1·7-Reihe wird kein Objekt mehr gezeigt, sondern nur noch sieben Punkte auf jeder Bildkarte. Die Bildkarten können vom Lehrer¹ am Kopierer vergrößert werden. Bei Bedarf können die Bilder zur Wiederverwendung farbig angemalt und laminiert werden.

Die Geschichte

In der Geschichte werden fünf Kinder durch eine Maschine auf zwei Zentimeter Körpergröße geschrumpft und müssen in einer Wiese gefährliche Tiere abwehren, nach Nahrung suchen und an ihrer Rettung arbeiten. Sie sind in einer unbekannt Situation komplett auf sich allein gestellt. Am Ende werden sie gerettet und alles wird letztendlich gut.

Die Stundenstruktur

Die Kinder treffen sich zu Beginn einer Unterrichtseinheit zunächst im Sitzkreis. Die Geschichte wird nach und nach vorgelesen. Immer ein Kapitel zu einer 1·1-Reihe. Im Vorfeld wird mit den Schülern die Vorgeschichte erarbeitet. Dazu können auch die Bildkarten „Kinder“ genutzt werden, um den Schülern die handelnden Personen vorzustellen. Farbig angemalt und laminiert sind diese Karten immer wieder einsetzbar. Jedes Kapitel wird bis zu der Stelle vorgelesen, wo ein Problem (dargestellt in der Abenteuergeschichte) mit Multiplikation gelöst werden kann.

¹ Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Lehrer auch immer Lehrerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Schüler und Schülerin etc.

Vorwort

Die Aufgaben werden in einer Rechenkonferenz besprochen, die Lösungen werden diskutiert und schließlich wird die ganze Reihe aufgeschrieben und mit den Karten gelegt. Wenn es sich aus dem Gespräch ergibt, greift man schon jetzt Bezüge zwischen den Einmaleins-Reihen auf (z.B. dass die Ergebnisse der 1·8-Reihe immer das Doppelte der Ergebnisse der 1·4-Reihe sind). Das Kapitel wird zu Ende gelesen. Falls noch nicht geschehen, werden jetzt die Besonderheiten der Einmaleins-Reihen besprochen. Damit der Lehrer alles im Blick hat, sind Hinweise in die Kapitel eingefügt, wann sich bestimmte Bezüge gut aufgreifen lassen und welche Multiplikationsaufgaben sich in der Geschichte verstecken. Dann gehen die Kinder an die Bearbeitung der Arbeitsblätter. Diese können einzeln ausgegeben oder als Wochenpläne bearbeitet werden. Auch kann man sie in Form einer Lerntheke den Schülern anbieten. Es müssen nicht alle Kinder alle Arbeitsblätter bearbeiten. Für sehr schwache Rechner reicht das niedrige Niveau aus, insbesondere dann, wenn noch Aufgaben aus einem eingeführten Lehrwerk dazukommen. Sehr starke Rechner müssen die einfachen Blätter nicht bearbeiten und können gleich mit den Arbeitsblättern „Profi“ und/oder „Harte Nuss“ starten.

Tipps für (fachfremde) Lehrer

Für rechenschwache Kinder ist das Legen von Aufgaben mit Dingen (konkretes Material), Steinen oder Karten besonders wichtig. Daher ist es sinnvoll, die Erarbeitung der 1·1-Reihen handelnd zu beginnen (Steine oder Dinge legen) und dann allmählich zu Punktbildern zu wechseln. Weil es vielen schwachen Rechnern jedoch

sehr hilft, kann man für die Kinder auch einen Satz Bildkarten auf festes Papier kopieren und in der Klasse auslegen, damit sie sich die entsprechende 1·1-Reihe selbst noch einmal legen können. So helfen zehn Karten, auf denen Ameisen mit je sechs Füßen abgebildet sind, manchmal bei der Motivation.

Den starken Rechnern werden in der Geschichte immer wieder Aufgaben und Probleme geboten, die sie fordern. Gerne dürfen sie sich mit ihren Aufgaben zu zweit oder als Gruppe auf den Flur setzen, um alle „Harten Nüsse“ zu knacken. Sie werden mit Divisionsaufgaben konfrontiert (können sie aber lösen, indem sie die passende Multiplikation finden) und mit Malaufgaben, deren Ergebnisse größer sind als 100 (sie können sie zerlegen, z.B. $15 \cdot 6$ wird zu $10 \cdot 6$ plus $5 \cdot 6$). Greifen Sie im Unterricht die 1·2-Reihe, die 1·5-Reihe und die 1·10-Reihe auch als Tauschaufgaben immer wieder auf. Das hilft den Kindern, da sie ausgehend von diesen 1·1-Reihen die anderen Aufgaben schneller erarbeiten können (z.B. $7 \cdot 7$ finde ich schwer, aber ich kann $5 \cdot 7$ plus $2 \cdot 7$ rechnen). Wenn Sie die Reihen in der Rechenkonferenz notieren, ist es sinnvoll, diese Aufgaben immer mit einer anderen Farbe hervorzuheben.

Jahrgangsmischung in der Eingangsstufe

Wenn ausreichend Differenzierungsstunden zur Verfügung stehen, ist es sinnvoll, die Abenteuergeschichte und die 1·1-Reihen in der Jahrgangsstufe zu bearbeiten. Die Arbeitsblätter sind dann Bestandteil der Planarbeit. Wenn das nicht möglich ist, können aber auch schon die Erstklässler die Geschichte mithören. Danach treffen sich

Vorwort

die Zweitklässler zur Erarbeitung der 1·1-Reihen mit dem Lehrer im Kreis und die Erstklässler haben Aufgaben, die sie am Platz erledigen können (Planarbeit). Dann bearbeiten die Zweitklässler am Platz die Arbeitsblätter (Planarbeit) und die Erstklässler kommen zu ihrer Rechenkonferenz zusammen.

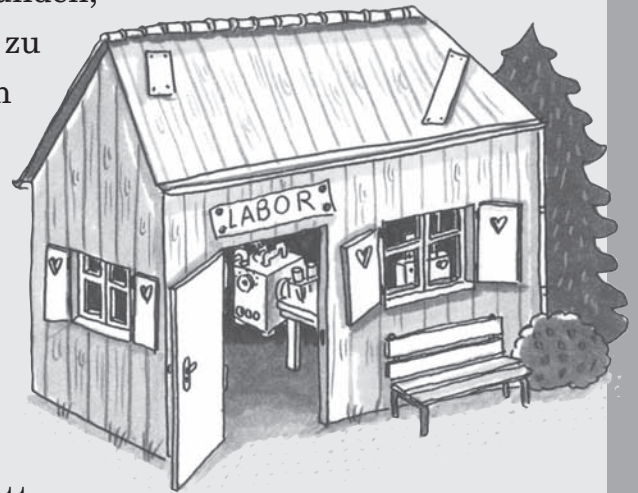
Materialien im Anhang

Am Ende dieses Werkes finden sich Bildkarten, eine Übersichtstabelle, zwei Tests und eine 1·1-Tabelle. Die Karten eignen sich, um die einzelnen 1·1-Reihen zu legen. Bitte kopieren Sie die Karten in der erforderlichen Menge und laminieren Sie sie nach Bedarf. Die Übersicht, auf DIN A3 kopiert, kann in der Klasse ausgehängt werden, damit die Kinder abhaken können, mit welchen Arbeitsblättern sie bereits fertig sind. Bewusst wurde hier darauf verzichtet, deutlich zu machen, auf welchem Niveau das einzelne Kind arbeitet oder wie viele Arbeitsblätter pro Reihe vom einzelnen Kind zu erwarten sind. Die Tests sind einfach gehalten, da die 1·1-Reihen noch nicht automatisierend geübt wurden. Die 1·1-Tabelle kann am Kopierer vergrößert und in der Klasse aufgehängt werden. Jede neu erarbeitete Reihe kann dann mit den passenden Tauschaufgaben in die Tabelle eingetragen werden.

Vorgeschichte

Es war ja nicht so, dass Jannik um eine Mutter gebeten hätte, die einen so seltsamen Beruf hat. Sie war Erfinderin und erforschte ziemlich schräge Dinge in ihrem Labor im Gartenhaus. Aber als dann die Kinder aus Janniks Klasse sich über sie lustig gemacht haben, sie wäre eine zerzauste Eule und mit Sicherheit ziemlich verrückt, da war es einfach mit Jannik durchgegangen und er hatte behauptet, seine Mutter hätte eine Maschine erfunden, mit der sie Marlon, der immer ziemlich gemein zu Jannik war, glatt zehn Zentimeter größer zaubern könnte. Zehn Zentimeter, die der kleine Fiesling ja wohl bitter nötig hätte.

So war es gekommen, dass sie nun alle im Labor der Mutter standen, damit Jannik seine wilde Behauptung beweisen konnte. Der fiese Marlon, der Jannik das Leben schwer machte, seit er vor einigen Monaten mit seiner Mutter hierher gezogen war, und Ozan, Marlons bester Freund. Auch Nimet, die eigentlich ganz nett war, wenn Jannik sie alleine traf und „Fräulein Oberschlau“, Frieda, die bisher auch nur über Jannik hergezogen war, standen im Gartenhaus.



„Was ist nun mit der Maschine?“, grinste Marlon breit. Jannik wurde warm und flau im Magen. Seine Mutter arbeitete tatsächlich an einer Maschine, die irgendetwas mit der Ausdehnung von Materie zu tun hatte, aber Jannik hatte keine Ahnung, wie sie genau funktionierte. Und natürlich durfte er eigentlich hier im Labor gar nicht sein und schon gar nichts ausprobieren.

Jannik druckste herum. „Aha, angegeben hat er!“, fing Ozan an zu lachen. „Deine Mutter kann gar nichts!“ Die anderen lachten, auch Nimet, was Jannik besonders weh tat. „Das da ist die Maschine“, Jannik zeigte auf ein großes Gerät mit vielen Schläuchen und Kabeln. „Ich wette, du traust dich gar nicht, dich von mir größer machen zu lassen!“, meinte Jannik. „Was?“, rief Marlon. „Ich zeige dir gleich wer hier der Feigling ist! Los, fang mit fünf Zentimetern an, wir wollen ja nicht, dass das Ding hier auseinanderfällt!“, lästerte Marlon und baute sich direkt vor dem Gerät auf.

Vorgeschichte

Jannik hoffte, dass Marlon richtig stand, denn eigentlich war er sich nicht ganz sicher, wo genau die vordere Seite bei dem Gerät
35 war. An der einen Seite hatte die Maschine ein Rädchen mit den Zahlen von eins bis zwölf und drei Knöpfe in unterschiedlichen Farben. Jannik hatte überhaupt
40 keine Idee, wie man das Gerät bedienen könnte, aber er drehte das Rädchen einfach auf fünf und drückte auf den roten Knopf.



Es passierte erst einmal absolut gar nichts. Er drückte auf den gelben Knopf.
45 Es passierte auch nichts. Marlon wirkte sichtlich erleichtert: „Aha, wusste ich es doch, deine Mutter kann gar nichts!“ Sein gehässiges Lachen schallte durch das Labor. Dann gab es plötzlich einen unglaublichen Knall, einen grellen Lichtblitz und die Scheiben des Gartenhauses flogen aus den Rahmen. Die Nachbarn würden später der Feuerwehr erzählen, dass sie an eine Bomben-Explosion gedacht hatten.
50 Als sich nach der Explosion der Rauch langsam legte, waren die Kinder verschwunden. Niemand war in dem völlig zerstörten Labor von Frau Dr. Hohlbein zu sehen. “



„Was war das?“, stammelte Ozan. Er rappelte sich als erster wieder auf. Sein Herz schlug wie verrückt und ihm war schwindelig. Er musste husten und sah sich um. Er saß auf einer großen Holzfläche, überall lag Staub und merkwürdige große Gegenstände standen herum. Unter einem besonders großem Berg Staub in seiner Nähe lag Nimet und hustete ebenfalls. Ozan sprang auf und half ihr hoch. Keiner von beiden fand die richtigen Worte, sie schwiegen und sahen sich um. In einiger Entfernung entdeckten sie Frieda, die dabei war, sich aus einem langen Seil zu befreien. „Leute, was war denn das?“, rief sie. „Es hat mich richtig durch die Luft geworfen!“. Ozan und Nimet halfen Frieda mit dem Seil. Dann blickten sie über die riesige Holzfläche. „Was sind das für Dinge, die hier überall liegen?“, fragte Nimet. Ozan kletterte an einem riesigen Zylinder hoch, groß wie eine Litfaßsäule, aber ganz glatt an der Oberfläche.

„Es ist ein Tank“, rief er, als er oben auf dem Rand saß.

„Hier ist eine Flüssigkeit drin, sieht aus wie Kaffee! Ich werde verrückt.“ Frieda plumpste schwer auf ein großes Gummiding. „Das ist eine drei Meter große Tasse!“, rief Nimet und riss die Augen auf. „Und du Frieda, sitzt auf einem riesigen Radiergummi!“



Von seinem Ausguck auf der Riesentasse entdeckte Ozan Marlon. Er lag noch auf dem Rücken und starrte entsetzt vor sich hin. Die Kinder halfen ihm auf die Beine. „Jannik, wo bist du?“, rief Nimet laut. „Wo sind wir?“, fragte Frieda. Die Kinder sahen sich um. Um sie herum war der größte Raum, den sie jemals gesehen hatten. „Ich fasse es nicht, das hier ist ein riesiger Bleistift!“, rief Frieda, und zeigte auf einen Stamm, viermal so groß wie sie selbst. Und ganz hinten, hinter dem riesigen Schokoladenkeks, stand Jannik. „Jannik, bist du in Ordnung?“, rief Nimet. Sie liefen über die Holzfläche zu Jannik, der an einem tiefen Abgrund stand und hinunterstarrte. „Ja, mir geht es gut!“, sagte er, ohne den Blick vom Abgrund abzuwenden. „Das ist das Labor, aber es ist gewachsen, es ist gigantisch!“

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Die 1x1-Abenteuergeschichte für die Grundschule

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

