Materialpaket - Mäusewerkstatt

Für Klasse 2 und 3 der Grundschule sowie ab Klasse 3 der Förderschule

Angeboten wird flexibel einsetzbares Material rund um das Thema Mäuse, das einen breitgefächerten Einsatz im Unterricht ermöglicht. Eine informative Lesekartei lässt die Schülerinnen und Schüler viel Wissenswertes über Mäuse allgemein herausfinden. In einer weiteren Lesekartei „Alles Mäuse?“ lernen sie verschiedene Tiere kennen. Manche haben in ihrem Namen das Wort „Maus“, aber sind es auch echte Mäuse? Das Wissen aus den beiden Karteien wird in einer Arbeitsblattkartei mit Klammerkarten sowie Legespielen (Domino, zwei Memo-Spiele) angewandt und gefestigt. Abgerundet wird das Thema „Mäuse“ mit verschiedenen Angeboten für den Deutsch- und Mathematikunterricht und vielen Zusatz- und Spielangeboten.

Lesekartei „Mäuseexperten“: Auf 28 Karten erfahren die Schülerinnen und Schüler viel Wissenswertes über Mäuse allgemein. Die gelesenen Karten werden auf einem Laufzettel angekreuzt.

Beispiele:

Lesekartei „Alles Mäuse?“: Auf 18 Karten lernen die Schülerinnen und Schüler verschiedenen Tiere kennen und erfahren mehr über ihre Zugehörigkeit, ihr Aussehen und ihre Besonderheiten. Die bearbeiteten Karten werden auf einem Laufzettel angekreuzt.

Beispiele:

Arbeitsblätterkartei: Mit zehn Arbeitsblättern festigen die Schülerinnen und Schüler ihr erworbenes Wissen über Mäuse mit verschiedenen Aufgabenformen. Die Kartei kann wahlweise in Farbe oder in Schwarz-Weiß für die Hand der Schüler ausgedruckt werden. In der farbigen Version sind die Lösungen enthalten, mit denen die gelösten Aufgaben kontrolliert werden können. Die bearbeiteten Seiten werden auf dem Laufzettel angekreuzt.

Copyright: H-Faktor GmbH, Niekao Lernwelten, Dortmund; verantwortlich für den Inhalt: Udo Kiel, Autor: Brunhilde Sandmann, Ilka Dörtelmann, 2012; Bildquellennachweis: Cliparts: Copyright ©Claudia Ostermann; www.cliparts2go.com; ©Multimedia Line, 2000; © 2006 SYBEX-Verlags- und Vertriebs-GmbH, Köln; © Hans-J. Krahl, 2011; Fotos: ©www.pixelio.de, 2012; Einzelnachweise unter den Fotos; ©www.wikipedia.de; ©www.fotolia.com; Einzelnachweise unter den Fotos/Grafiken; Veränderungen: Brunhilde Sandmann, 2012

Beispiele

Klammerkarten: Mit 18 Klammerkarten können die Schülerinnen und Schüler ihr Wissen über Mäuse testen und mit der Lösung auf der Rückseite kontrollieren. Vor dem Laminieren muss die Lösung nach hinten geknickt werden. Die bearbeiteten Karten werden auf dem Laufzettel angekreuzt.

Beispiele:

Mäuse-Domino: Der richtige Name muss jeweils an das entsprechende Bild angelegt werden. Als Lösungskontrolle sollten die beiden Seiten ein zweites Mal ausgedruckt werden: Hier reicht die Druckereinstellung „2 Seiten auf einem Blatt“.

Mäusearten-Memo leicht: Es müssen immer die gleichen Bildpaare erspielt werden.

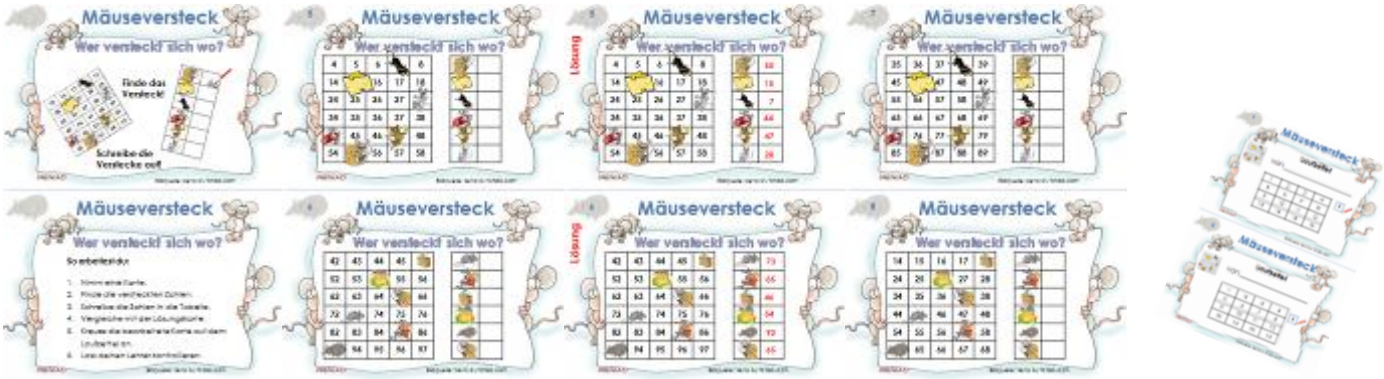
Copyright: H-Faktor GmbH, Niekao Lernwelten, Dortmund; verantwortlich für den Inhalt: Udo Kiel, Autor: Brunhilde Sandmann, Ilka Dörtelmann, 2012; Bildquellennachweis: Cliparts: Copyright ©Claudia Ostermann; www.cliparts2go.com; ©Multimedia Line, 2000; © 2006 SYBEX-Verlags- und Vertriebs-GmbH, Köln; © Hans-J. Krahl, 2011; Fotos: ©www.pixelio.de, 2012; Einzelnachweise unter den Fotos; ©www.wikipedia.de; ©www.fotolia.com; Einzelnachweise unter den Fotos/Grafiken; Veränderungen: Brunhilde Sandmann, 2012

Mäusearten-Memo schwer: Bei dieser Variante muss immer ein Bild-Wort-Paar gefunden werden. Als zusätzliche Lösungskontrolle kann ein zweiter Ausdruck dienen.

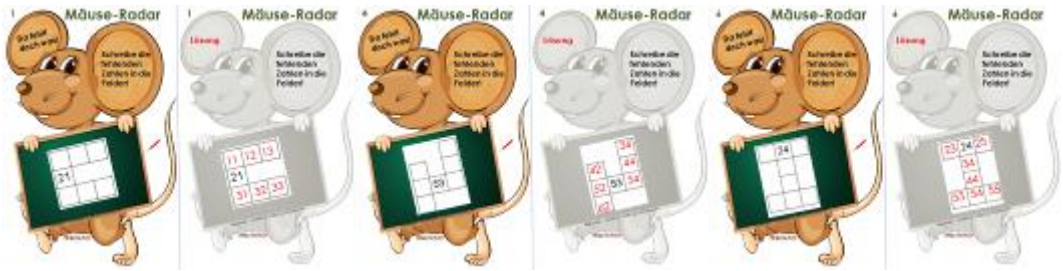
Mäusemathematik: Die angebotenen Aufgaben bewegen sich alle im Zahlenraum 100.

Mäuseversteck: Hier sollen die Schülerinnen und Schüler auf 16 Karten verdeckte Zahlen im Hunderterfeld erkennen und in der nebenstehenden Tabelle notieren. Anschließend wird das Ergebnis mit der Lösungskarte verglichen und die bearbeitete Karte auf dem Laufzettel angekreuzt.

Beispiele:



Mäuse-Radar: Auf 15 Karten müssen die Schülerinnen und Schüler Ausschnitte des Hunderterfeldes beschriften, mit der Lösungskarte vergleichen und die bearbeitete Karte auf dem Laufzettel ankreuzen. Die Lösungen müssen vor dem Laminieren nach hinten geknickt oder als separate Kartei nach dem Laminieren abgetrennt werden.



Beispiele

Copyright: H-Faktor GmbH, Niekao Lernwelten, Dortmund; verantwortlich für den Inhalt: Udo Kiel, Autor: Brunhilde Sandmann, Ilka Dörtelmann, 2012; Bildquellennachweis: Cliparts: Copyright ©Claudia Ostermann; www.cliparts2go.com; ©Multimedia Line, 2000; © 2006 SYBEX-Verlags- und Vertriebs-GmbH, Köln; © Hans-J. Krahl, 2011; Fotos: ©www.pixelio.de, 2012; Einzelnachweise unter den Fotos; ©www.wikipedia.de; ©www.fotolia.com; Einzelnachweise unter den Fotos/Grafiken; Veränderungen: Brunhilde Sandmann, 2012

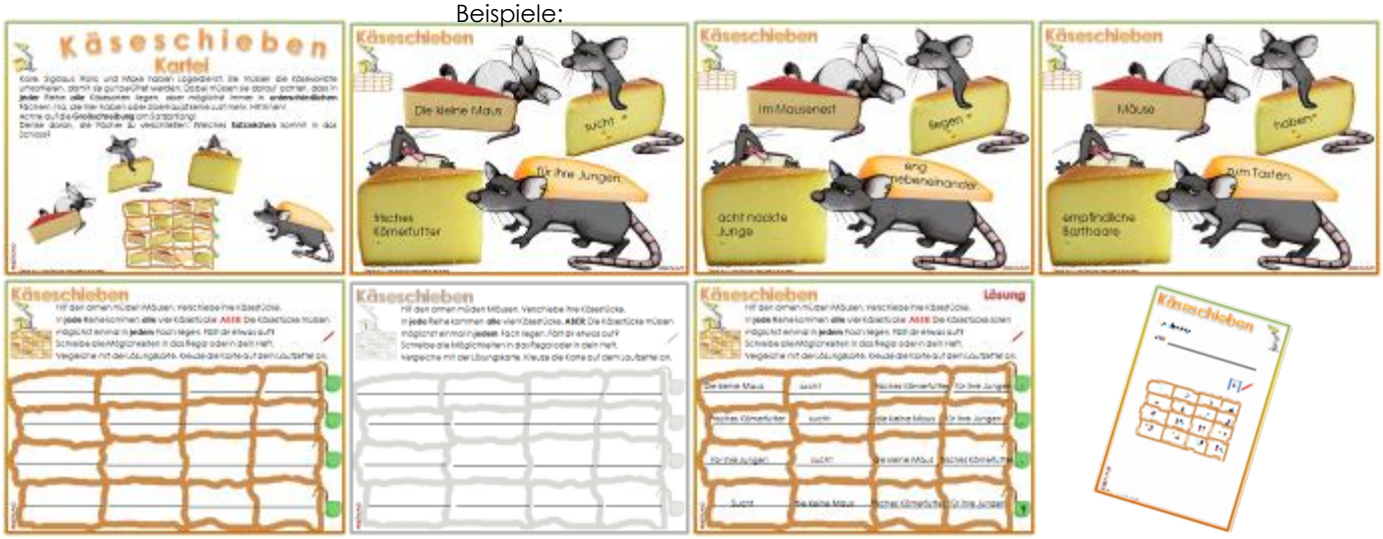
Vorratskammer: Auf 16 Karten müssen Käsestücke in die entsprechenden Zahlen umgewandelt und notiert werden. Die Lösungskontrolle wird vor dem Laminieren nach hinten geknickt oder nach dem Laminieren als separate Kartei abgetrennt. Auf dem Laufzettel werden die bearbeiteten Karten angekreuzt.

Beispiele:

Mäuse-Deutsch: Verschiedene Angebote zum Lesen und Schreiben

Käseschieben (Satzgliederung): Auf 16 Karten müssen die Schülerinnen und Schüler den müden (faulen!) Mäusen helfen, Käse (Satzglieder) umzuräumen und die Fächer mit dem richtigen Satzzeichen zu verschließen. Die gefundenen Lösungssätze werden auf Blanko-Tabellenkarten (bunt oder in Schwarz-Weiß) notiert und mit den Lösungskarten verglichen. Auf einem Laufzettel werden die gelösten Karten angekreuzt.

Beispiele:



Lese-Dominos: Zwei Lese-Dominos sollen gelesen, gelegt und auf Blankokarten (bunt oder in Schwarz-Weiß) notiert oder auswendig aufgeschrieben werden. Die Grafiken dienen dabei als Hilfestellung.

Die Maus ist los!

Copyright: H-Faktor GmbH, Niekao Lernwelten, Dortmund; verantwortlich für den Inhalt: Udo Kiel, Autor: Brunhilde Sandmann, Ilka Dörtelmann, 2012; Bildquellennachweis: Cliparts: Copyright ©Claudia Ostermann; www.cliparts2go.com; ©Multimedia Line, 2000; © 2006 SYBEX-Verlags- und Vertriebs-GmbH, Köln; © Hans-J. Krahl, 2011; Fotos: ©www.pixelio.de, 2012; Einzelnachweise unter den Fotos; ©www.wikipedia.de; ©www.fotolia.com; Einzelnachweise unter den Fotos/Grafiken; Veränderungen: Brunhilde Sandmann, 2012

Lauter lustige Mäuse

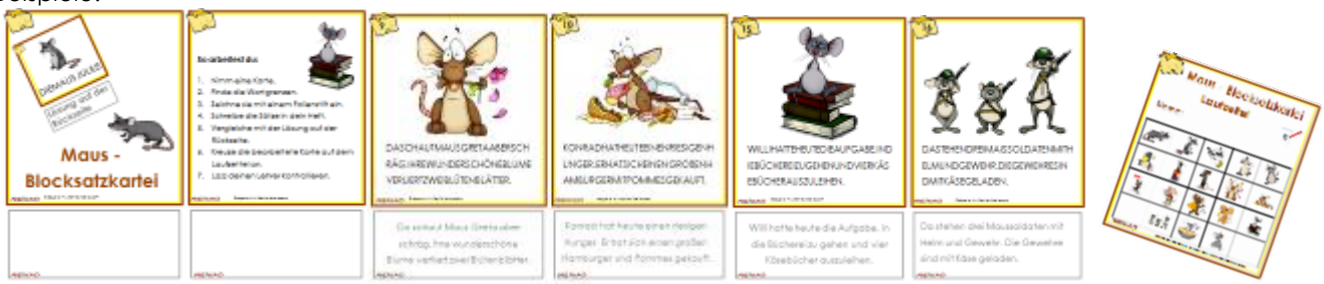
Schüttelsätze-Kartei: Auf 15 Karten sind Sätze durcheinander geraten. Die Schülerinnen und Schüler müssen diese wieder zusammensetzen, notieren, mit der Lösungskarte vergleichen und die bearbeiteten Karten auf dem Laufzettel ankreuzen. Die Karten müssen nach dem Laminieren auseinandergeschnitten werden.

Beispiele:

Maus-Blocksatzkartei: Auf 18 Karten müssen Schlangensätze korrekt getrennt und unter Berücksichtigung der Groß- und Kleinschreibung notiert und mit der Lösung verglichen werden. Die bearbeiteten Karten werden auf dem Laufzettel angekreuzt. Die Lösungskontrolle muss vor dem Laminieren nach hinten geknickt werden.

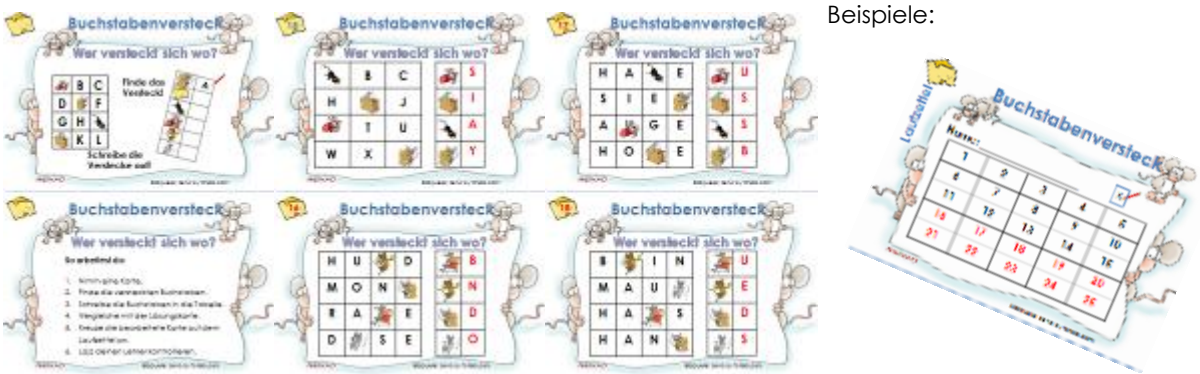
Copyright: H-Faktor GmbH, Niekao Lernwelten, Dortmund; verantwortlich für den Inhalt: Udo Kiel, Autor: Brunhilde Sandmann, Ilka Dörtelmann, 2012; Bildquellennachweis: Cliparts: Copyright ©Claudia Ostermann; www.cliparts2go.com; ©Multimedia Line, 2000; © 2006 SYBEX-Verlags- und Vertriebs-GmbH, Köln; © Hans-J. Krahl, 2011; Fotos: ©www.pixelio.de, 2012; Einzelnachweise unter den Fotos; ©www.wikipedia.de; ©www.fotolia.com; Einzelnachweise unter den Fotos/Grafiken; Veränderungen: Brunhilde Sandmann, 2012

Beispiele:



Buchstabenversteck: Auf 25 Karten müssen die verdeckten Buchstaben herausgefunden, in der Tabelle notiert und mit der Lösung verglichen werden. Während auf den ersten 16 Karten das Alphabet trainiert wird, muss auf den anderen Karten der fehlende Buchstabe der Wörter gefunden werden.

Beispiele:



Satz-Bild-Zuordnung: 14 Sätze müssen den richtigen Bildern zugeordnet werden. Als Lösungskontrolle dient der rückseitige Druck. Die Nummern der gefundenen Sätze werden auf dem Laufzettel angekreuzt. Die Karten müssen nach dem Laminieren auseinandergeschnitten werden (Pfeile).

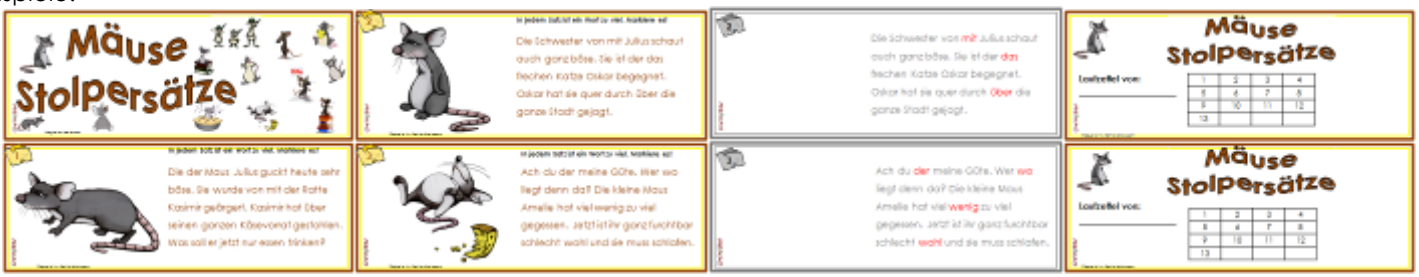
Beispiele:

rückseitige Lösung

Stolpersätze-Kartei: Auf 13 Karten muss in jedem Satz das überflüssige Wort gefunden, markiert und mit der Lösung verglichen werden. Die bearbeiteten Karten werden auf dem Laufzettel angekreuzt.

Copyright: H-Faktor GmbH, Niekao Lernwelten, Dortmund; verantwortlich für den Inhalt: Udo Kiel, Autor: Brunhilde Sandmann, Ilka Dörtelmann, 2012; Bildquellennachweis: Cliparts: Copyright ©Claudia Ostermann; www.cliparts2go.com; ©Multimedia Line, 2000; © 2006 SYBEX-Verlags- und Vertriebs-GmbH, Köln; © Hans-J. Krahl, 2011; Fotos: ©www.pixelio.de, 2012; Einzelnachweise unter den Fotos; ©www.wikipedia.de; ©www.fotolia.com; Einzelnachweise unter den Fotos/Grafiken; Veränderungen: Brunhilde Sandmann, 2012

Beispiele:



Redewendungen: Auf 30 Kärtchen können die Schülerinnen und Schüler Redewendungen rund um den Begriff „Maus“ kennenlernen und selbständig nach deren Bedeutung suchen. Diese sollen sie durch Diskussion, durch Recherche im Internet oder Befragung herausfinden. Die Karten müssen nach dem Druck und dem eventuellen Laminieren auseinandergeschnitten werden.

Beispiele:

Als Ergänzung für die Mäuse-Werkstatt bieten **Mäusespaß-Materialien** weitere Übungs- und Differenzierungsangebote in spielerischer Form:

Mausspiel „Rüdiger, die reimende Rennmaus“: Hier müssen die Schülerinnen und Schüler passende Reimwörter finden, um mit den meisten Käsekarten Sieger werden zu können.

Beispiele:

Copyright: H-Faktor GmbH, Niekao Lernwelten, Dortmund; verantwortlich für den Inhalt: Udo Kiel, Autor: Brunhilde Sandmann, Ilka Dörtelmann, 2012; Bildquellennachweis: Cliparts: Copyright ©Claudia Ostermann; www.cliparts2go.com; ©Multimedia Line, 2000; © 2006 SYBEX-Verlags- und Vertriebs-GmbH, Köln; © Hans-J. Krahl, 2011; Fotos: ©www.pixelio.de, 2012; Einzelnachweise unter den Fotos; ©www.wikipedia.de; ©www.fotolia.com; Einzelnachweise unter den Fotos/Grafiken; Veränderungen: Brunhilde Sandmann, 2012

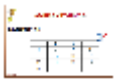
Mäuse-Slalom: Hier müssen die Schülerinnen und Schüler auf zwölf Karten dem dicken Piet helfen, indem sie ihm den Weg zum Futter nach Vorgabe einzeichnen und mit der Lösung vergleichen. Diese Aufgabe kann auch gut als Vorbereitung im Hunderterfeld eingesetzt werden.

Beispiele

Laufzettel

Mäuse-Labyrinthe: Hier müssen die Schülerinnen und Schüler den Mäusen helfen, sicher ans Ziel zu kommen, indem sie ihnen den Weg einzeichnen und diesen mit der Lösungskarte vergleichen. Die bearbeiteten Karten können auf einem Laufzettel angekreuzt werden.

Beispiele



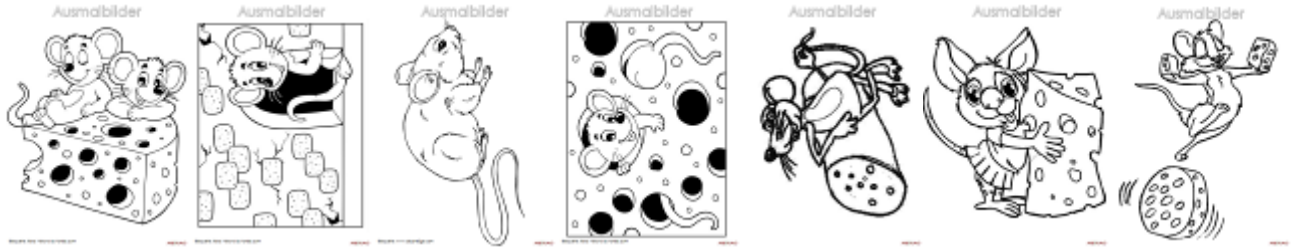
Mäuse-Memo: Die Schülerinnen und Schüler müssen die richtigen Mäusepaare erspielen.

Mäusewitze: Die Schülerinnen und Schüler können sich auf 26 Kärtchen über kleine Mäusewitze amüsieren und auf Blankokarten eigene notieren.

Copyright: H-Faktor GmbH, Niekao Lernwelten, Dortmund; verantwortlich für den Inhalt: Udo Kiel, Autor: Brunhilde Sandmann, Ilka Dörtelmann, 2012; Bildquellennachweis: Cliparts: Copyright ©Claudia Ostermann; www.cliparts2go.com; ©Multimedia Line, 2000; © 2006 SYBEX-Verlags- und Vertriebs-GmbH, Köln; © Hans-J. Krahl, 2011; Fotos: ©www.pixelio.de, 2012; Einzelnachweise unter den Fotos; ©www.wikipedia.de; ©www.fotolia.com; Einzelnachweise unter den Fotos/Grafiken; Veränderungen: Brunhilde Sandmann, 2012

Ausmalbilder: Abgerundet wird das Materialpaket durch zehn Ausmalbilder.

Beispiele



Die Tabelle gibt eine Übersicht der vorhandenen Materialien in farblicher Einteilung nach Fächern und erleichtert den Einsatz bzw. die Verwaltung der Aufgaben.

Diesen Artikel erhalten Sie wahlweise als:

- Download (PDF-Format)
- CD (PDF-Format inkl. Erstellungsdatei Word/PowerPoint)
- Schullizenz-CD

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unseren Liefer- und Versandbedingungen.

ÜBEN MIT SPASS – LERNEN MIT ERFOLG

Copyright: H-Faktor GmbH, Niekao Lernwelten, Dortmund; verantwortlich für den Inhalt: Udo Kiel, Autor: Brunhilde Sandmann, Ilka Dörtelmann, 2012; Bildquellennachweis: Cliparts: Copyright ©Claudia Ostermann; www.cliparts2go.com; ©Multimedia Line, 2000; © 2006 SYBEX-Verlags- und Vertriebs-GmbH, Köln; © Hans-J. Krahl, 2011; Fotos: ©www.pixelio.de, 2012; Einzelnachweise unter den Fotos; ©www.wikipedia.de; ©www.fotolia.com; Einzelnachweise unter den Fotos/Grafiken; Veränderungen: Brunhilde Sandmann, 2012