



im
Staatliches Schulamt
in der Stadt Augsburg



Liebe Kollegen und Kolleginnen,

mit diesem Newsletter möchten wir Anregungen, Tipps und Impulse für Ihre Arbeit mit den Kindern geben. Es sind Ideen aus unserem eigenen Unterricht, die wir ausprobiert haben und gerne weitergeben.

Diese Übungsvorschläge sind einfach umzusetzen und sollen Ihnen in der täglichen Arbeit mit den Kindern dienlich sein.

Wir sind ein gemischtes, erfahrenes und junges Team aus Grundschule, Mittelschule, Förderschule und Förderlehrerinnen.

Katharina Klöpsch (GS), Andrea Gabanyi (MS), Marion Höpflinger (MSD), Kisha Ates (MS), Katrin Hübner (FöLin/GS), Nicole Rollin (FöLin/GS/MS), Anne Hahn (GS)



Feedback, Ideen oder Teil von unserem Team sein wollen?



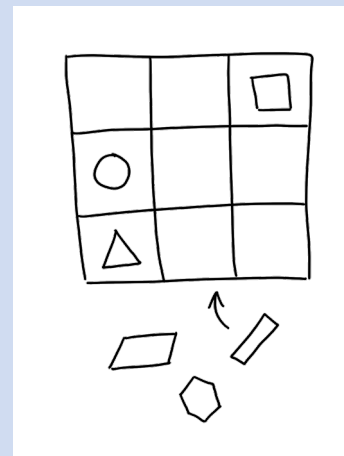
NetzwerkLESEN.staatl.schulamt@augzburg.de

Jedes Kind bekommt ein 3x3 – Raster sowie kleine, farbige Formen Kreis, Quadrat, Rechteck, Dreieck, Sechseck etc.

Dabei können die Formen auch mehrfach in jeweils einer anderen Farbe genutzt werden. Die Lehrkraft benennt die Position einer Form im Raster, z.B. „Lege das gelbe Dreieck unten links. Die Schüler:innen legen die geometrischen Formen entsprechend in ihr Raster.

Ist das Raster komplett gefüllt, bekommen die Kinder noch einmal ein leeres 3x3 – Raster und zeichnen die Formen richtig ab. Abschließend kann eine Partnerkontrolle erfolgen.

Diese Übung dient der Förderung des räumlichen Vorstellungsvermögens sowie der Sicherung der geometrischen Begrifflichkeiten.



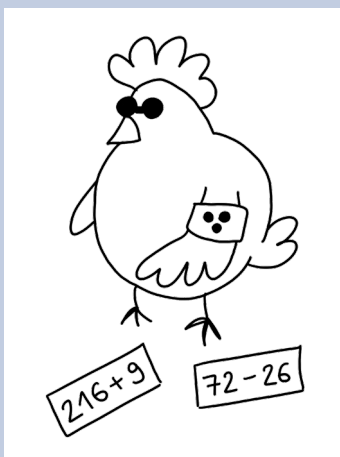
KODEGEOMETRIE
GEOMETR. FORMEN UND RAUMLAGE
(VORKURS BIS JGST. 3)

Als Vorbereitung schreibt die Lehrkraft 8-10 Kopfrechenaufgaben auf Kärtchen und versteckt diese im Klassenzimmer. Dabei kann man sich ruhig das ein oder andere „schwere“ Versteck überlegen, wie beispielsweise zwischen zwei Plakaten. Vor Beginn des Kopfrechenspiels nennt die Lehrkraft die Anzahl der Aufgabenkärtchen, die heute gefunden werden sollen.

Sobald das Kopfrechenspiel beginnt, haben die Schüler:innen 5-10 Minuten Zeit, um die Kärtchen zu finden, die Rechnung am Platz zu notieren und das Ergebnis auszurechnen und aufzuschreiben. Während des Spiels schleichen sie leise im Klassenzimmer umher.

Sobald ein Kind alle Aufgaben gefunden hat, ruft es „Adlerauge“ und alle Aufgaben wie auch deren Verstecke werden besprochen. Sollte dieses Kind alle Aufgaben richtig gelöst haben, ist es der Sieger des Spiels.

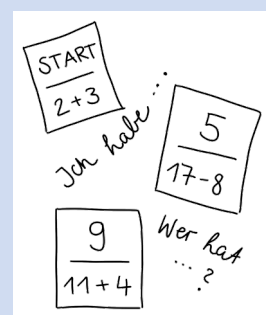
KOPFRECHENSPIEL
BLINDES HUHN
(ALLE JAHRGANGSSTUFEN)



Hierbei handelt es sich um eine Rechenkette. Jedes Kind erhält mindestens eine Karte. Jede Karte besitzt zwei Teile. Oben befindet sich die Antwort: „Ich habe ...“ und unten die Frage: „Wer hat ...?“.

Die Startkarte stellt die erste Frage: „Wer hat 2 + 3?“. Ein anderer Schüler sieht bei seiner Karte die Antwort „5“ und reagiert mit: „Ich habe 5. Wer hat 17 – 8?“ da dies auf seiner Karte steht.

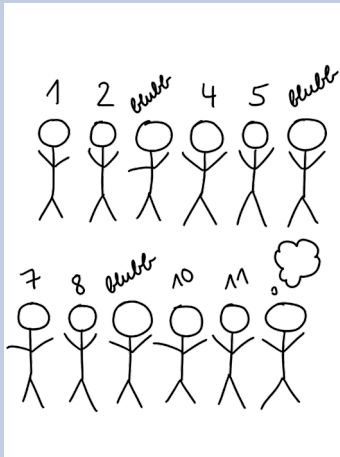
Starke Schüler können mehrere Karten erhalten. Dieses kleine Spiel ist besonders vielfältig, da es auf jedes Thema und jede Jahrgangsstufe anwendbar ist.



KOPFRECHENSPIEL
ICH HABE...
WER HAT ... ?

KOPFRECHENSPIEL

„BLUBB“
FESTIGUNG DES KLEINEN 1x1



Mit „Blubb“ lässt sich das kleine 1x1 festigen. Vor Beginn des Spiels stellen sich alle Kinder in einer Reihe auf. Dann wird eine Zahlenreihe festgelegt.

Lautet die Reihe nun beispielsweise „3“, beginnt ein Kind mit „1“, das nächste „2“, woraufhin ein „Blubb“ folgt. „4“, „5“, „Blubb“.

Nennt der nächste Schüler eine falsche Zahl, so gibt die Lehrkraft ein akustisches Zeichen. Der Schüler setzt sich und der nächste Schüler setzt die Reihe korrekt fort.

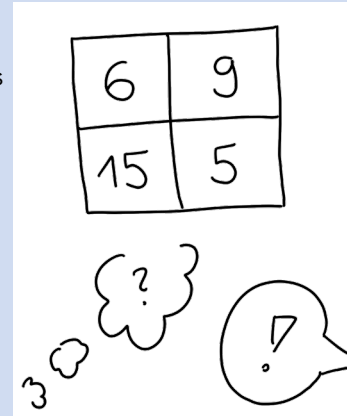
Neben dem Multiplizieren ist auch das Zuhören extrem wichtig. Um das Ganze zu erschweren, können auch Zahlen, welche die Ziffer beinhalten als „Blubb“ gefordert werden. „11“, „Blubb“, „Blubb“, anstelle einer 13, „14“... Der letzte Schüler hat gewonnen.

Die Lehrkraft zeigt ein Raster mit vier verschiedenen Zahlen.

Jedes Kind entscheidet sich für eine Zahl, welches nicht passt und begründet dies auf einem Zettel. Im Plenum werden die unterschiedlichen Begründungen zusammengetragen. Abhängig von der Jahrgangsstufe, kann der Schwierigkeitsgrad angepasst werden.

- Beispiel:
- „Die 6 passt nicht, weil es die einzige gerade Zahl ist.“
 - „Die 9 passt nicht, weil es die einzige Quadratzahl ist.“
 - „Die 15 passt nicht, weil alle anderen Zahlen einstellig sind.“
 - „Die 5 passt nicht, weil sie keine Vielfache von 3 ist.“

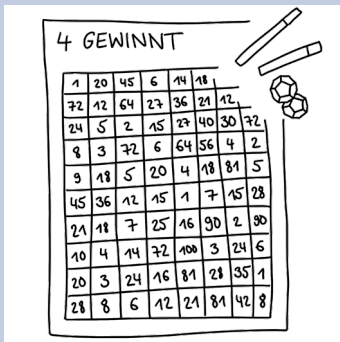
Das Spiel kann mit Zahlen, Formen oder Aufgaben variiert werden.



„WAS PASST HIER NICHT?“
VERBALISIERUNG

WARM-UP

„VIER GEWINNT“
EINMALEINS



Benötigt wird ein Spielplan mit Ergebniszahlen des kleinen Einmaleins, zwei zehnfächige Würfeln sowie zwei farbige Stifte.

Es wird abwechselnd mit beiden Würfeln gewürfelt. Die beiden Augenzahlen werden miteinander multipliziert und das Ergebnis farbige eingekreist. Der Mitspieler überprüft jeweils die Richtigkeit des Ergebnisses.

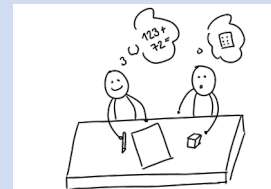
Wer als erstes vier in einer Reihe oder diagonal hat, hat gewonnen.

Das Spiel eignet sich gut für Einmaleins Übungsphasen, in der freien Arbeit oder für Schnelle, die mit ihren Aufgaben früher fertig sind.

Zwei Schüler:innen erhalten zusammen ein Arbeitsblatt mit Aufgaben.

Gemeinsam haben sie einen Würfel und würfeln anschließend um die Wette. Ein Schüler beginnt mit dem Bearbeiten der Aufgaben (grüner Stift). Sobald das andere Kind eine 6 gewürfelt hat, darf es die Aufgaben weiter rechnen (blauer Stift).

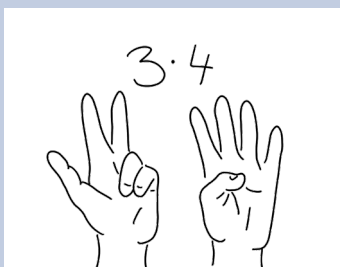
Jetzt versucht das andere Kind eine 6 zu würfeln, um weiter zu rechnen.



WÜRFEL DICH FREI
ALLE THEMEN

WARM-UP

WARM-UP
„1, 2, 3, UM!“
EINMALEINS



Die Kinder finden sich in Paaren zusammen und stellen sich Rücken an Rücken.

Sie wählen eine Zahl zwischen 1 und 10. Diese zeigen sie mit ihren Händen. Die Lehrkraft zählt „1, 2, 3, um!“. Bei diesem Signal drehen sich die Kinder schnell zueinander und multiplizieren ihre angezeigten Zahlen miteinander.

Das schnellere Kind erhält einen Punkt und zählt selbstständig mit. Anschließend startet eine neue Runde.

Bücher erreichen Stellen,
da kommt der Fernseher gar nicht hin.



Männer weinen (Howley, Jonty) Klasse 1-2

weil etwas nicht klappt, sie jemanden vermissen,
aus Freude oder einfach so. Wie jeder andere Mensch auch.

Ein Bilderbuch, das den inneren Glaubenssatz „Männer weinen nicht“
bekämpft und Gefühle zeigen nicht von einem Geschlecht abhängig macht.

Bietet sich für Klassengespräche über Gefühle an

(z.B. „Mit Gefühlen umgehen“, „Gefühle ernst nehmen“ Jgst. 1/2 Ethik).

Passend dazu gibt es ein Arbeitsblatt vom
Zuckersüß-Verlag: „Männer weinen – schreibe auf warum“



Ich bin Marina Sandmann
und seit Mitte März die neue Servicestelle für
Schulbibliotheken in der Stadtbücherei Augsburg.
Das heißt die meiste Zeit findet ihr mich in den
Augsburger Leseinseln.

Nach meinen Studiengängen Medien und
Kommunikation sowie Umweltethik, freue ich
mich in meinem neuen Job, Kinder und
Jugendliche fürs Lesen zu begeistern und
mit anderen kreativen Köpfen wie euch
zusammen zu arbeiten.

Wir sehen uns bestimmt bald persönlich
in den Leseinseln oder der Stadtbücherei!



Heartstopper (Oseman, Alice) ab Klasse 5-6

Heartstopper ist eine queere Graphic Novel Reihe,
die einfach ein gutes Gefühl hinterlässt. Nick und Charlie lernen
sich in der Schule kennen und werden schnell Freunde. Doch bald
merken beide, dass da mehr zwischen ihnen ist. Während Charlie bereits
weiß, dass er auf Männer steht, entdeckt Nick gerade erst seine Bisexualität.
Konfliktsituationen oder vermeintlichen Streitthemen wird in diesem Buch durch
offene Kommunikation erst gar kein Raum gegeben. Die Freundesclique des
späteren Paares hält immer zusammen und geht wertschätzend miteinander um.
Typische Highschool-Dramen sucht man hier zum Glück vergeblich. Genau das
macht die 4-teilige Reihe mit gleichnamiger Netflixserie so besonders.

Im Pädagog*innenportal des Loewe-Verlags gibt es zudem tolle Impulse zu
kreativen Workshops und Anschlussdiskussionen.



Aufgeräumt! (Gravett, Emily) ab Klasse 3-4

Wer denkt, hier geht es ums Thema Müll, wird enttäuscht.
Die Hauptfigur, der Dachs, räumt zwar den ganzen Wald auf,
übertreibt seinen Putzfimmel jedoch maßlos. Bis kein Wald mehr da ist
und er sich seine eigene Lebensgrundlage im wahrsten Sinne des Wortes
verbaut hat. Spannend wird's,
wenn Kinder die Parallele zum Menschen ziehen.

Das Bilderbuch „Aufgeräumt“ gibt Denkipulse und lädt zu
(philosophischen) Gesprächsrunden zum
Thema Natur- und Umweltschutz ein (Fächer HSU/ Ethik etc.).

