

Lernweg

Prinzip:

Die Arbeitsschritte für eine offene Arbeitsphase werden vorab besprochen und anhand von Bild- und Wortkarten an der Tafel fixiert. Die Methode eignet sich gut für Gruppenarbeit, aber auch für eine Kombination aus mehreren Sozialformen.

Vorgehen:

Im Unterrichtsgespräch werden wichtige Punkte zur Strukturierung der offenen Arbeitsphase thematisiert:

- ★ Ablauf, Organisation
- ★ Sozialformen
- ★ Übungsinhalte
- ★ Zeitdauer
- ★ Schwierigkeitsgrade

Mithilfe von Wortkarten und/oder Bildkarten werden die Arbeitsschritte für alle sichtbar an der Tafel festgehalten.



„Die Suche“:

Gehe in der Gruppe zusammen und suche den Schatz nach der Anweisung.

„Das Training“:

Wenn du den Schatz gefunden hast, musst du den sichersten Rückweg herausfinden. Es gibt hierzu an der Lerntheke leichte, mittlere und schwere Aufgaben. Du kannst alleine oder mit einem Partnerkind arbeiten.

Wenn die Musik ertönt, räumst du deinen Platz auf und zeigst an, dass du zur Weiterarbeit bereit bist.

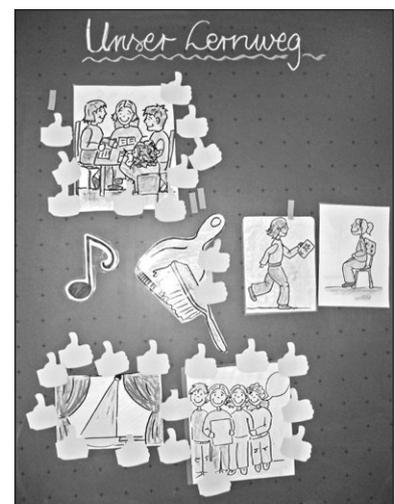
Vorteile:

- ★ Förderung des selbstständigen und eigenverantwortlichen Lernens
- ★ Die offene Arbeitsphase gibt der Lehrkraft Zeit für Fördermaßnahmen.

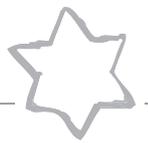
Nach der Arbeitsphase kann der Lernweg auch zur Reflexion verwendet werden

→ Feedback am Lernweg:

Die Kinder kennzeichnen die Stellen des Lernwegs, die ihrem Ermessen nach entweder erfolgreich verlaufen sind bzw. einen großen Lernzugewinn oder eine große Lernfreude mit sich brachten, mit einem Post-it® in Form eines Daumens. Die Stellen des Lernwegs, die mit Schwierigkeiten verbunden waren oder bei denen noch Unklarheiten bestehen, werden hingegen mit einem herkömmlichen (rechteckigen) Post-it® markiert.



In der Eiszeit! Wir helfen Freddy bei der Suche nach den Tieren und lösen Logicals!



Besonderheiten der Stunde:

Diese vergnüglichen und motivierenden Rätsel, auf vielfältig differenzierende Weise dargeboten, schulen das logische Denken der Kinder. Es kann auch mit den Originalfiguren aus den „Ice Age“-Filmen gearbeitet werden. Das steigert zusätzlich die Motivation.

Die Stunde eignet sich besonders zur Durchführung mit der innovativen „Sandkasten“-Methode (siehe Methodenindex).

Grobziel:

Verknüpfen von Sachsituationen und Mathematik

Feinziele / Kompetenzen:

- ★ Daten sammeln und strukturieren und diese in Tabellen übertragen
- ★ Tabellen für das Lösen mathematischer Probleme entwickeln, nutzen und bewerten
- ★ Strategien zur Problemlösung nutzen und diese Strategien auf analoge Aufgaben übertragen
- ★ mathematische Lösungen zu Sachsituationen finden
- ★ im Zusammenhang mit der Rahmengeschichte aus den „Ice Age“-Filmen Logicals kennenlernen
- ★ Informationen zu einem Rätsel gezielt einsetzen, um dieses zu lösen
- ★ mit der Tabellenstruktur auf enaktiver, ikonischer und symbolischer Ebene vertraut werden

Voraussetzungen:

Die Kinder können die Grundstruktur einer Tabelle erkennen und die vorbereitende Hausaufgabe wurde erledigt.

Material:

Lehrerin:

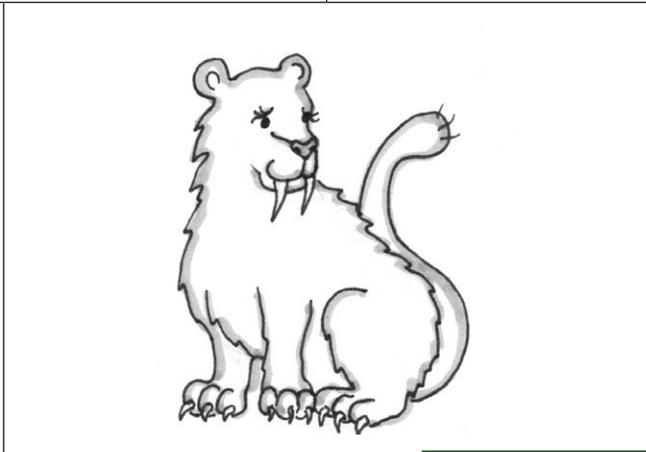
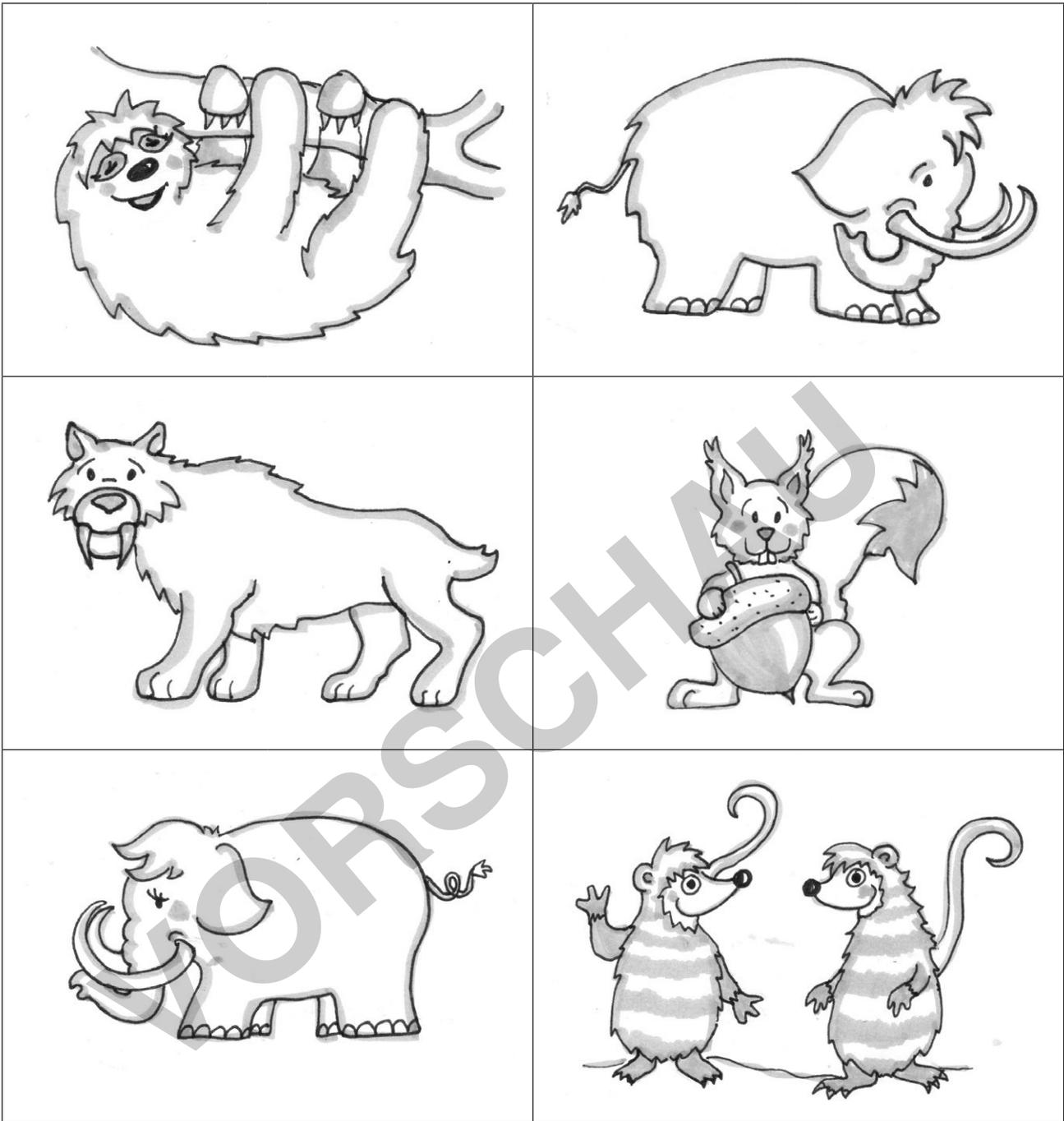
Sandkästen, Tafelbild, Bildkarten „Eiszeittiere“ (KV 1), Wortkarten „Eiszeittiere“ (KV 2), Tuch (weiß oder grau), Infotext (KV 3), Bildkarte „Freddy“ (KV 4), Wendewortkarte (KV 5), Kreppklebeband, CD-Player, Musik, Wortspeicherkarten (KV 6), Tabelle für das Tafelbild (KV 7), Tippkarte für das Tafelbild (KV 8), Anweisungen „Am Fluss“ (KV 9), Arbeitsblatt „Logicals“ (KV 10), Abbildungen „Landschaften“ (KV 11), Anweisungen für die Stationen (KV 12), Arbeitsblatt „Auf den Eisschollen“ (KV 13), Arbeitsblatt „Im Wald“ (KV 14), Arbeitsblatt „Am Fluss“ (KV 15), Feedbackbogen (KV 16), leere Wortkarten

Kinder:

Federmäppchen

Vorbereitungen:

- ★ Infotext (KV 3) im Klassensatz kopieren und als vorbereitende Hausaufgabe geben
- ★ Tafelbild vorbereiten: Bildkarten „Eiszeittiere“ (KV 1) kopieren (evtl. größer), bei Bedarf anmalen und laminieren
- ★ Wortkarten „Eiszeittiere“ (KV 2) kopieren (evtl. größer), bei Bedarf laminieren
- ★ Bildkarte „Freddy“ (KV 4) kopieren (evtl. größer), bei Bedarf anmalen und laminieren
- ★ Wendewortkarte (KV 5) kopieren (evtl. größer), aufeinanderkleben und bei Bedarf laminieren
- ★ Spiel 1, 2 oder 3 vorbereiten: Kreppbandfelder auf dem Boden markieren
- ★ Wortspeicherkarten (KV 6) kopieren (evtl. größer), bei Bedarf laminieren





Rätsel

Logicals

Name: _____

Wir helfen Freddy, die Tiere zu finden, und lösen Rätsel.

Am Fluss	Tier 1	Tier 2	Tier 3
Name			
Tierart			
Weiteres			

Im Wald	Tier 1	Tier 2	Tier 3
Name			
Tierart			
Wo?			

Auf den Eisschollen	Eisscholle 1	Eisscholle 2	Eisscholle 3
Name			
Tierart			
Wo steht es?			

Löse das Rätsel!

Lies dir die Sätze genau durch!
Setze die Tiere auf die Eisschollen.
Trage in die Tabelle ein.

Im Wald

1. Ein Tier ist ein Mammut
2. Diego ist am weitesten von Ellie weg.
3. Scrat will über die Brücke.
4. Ellie steht im Wald.

Im Wald	Tier 1	Tier 2	Tier 3
Name			
Tierart			
Wo?			

Löse das Rätsel!

Lies dir die Sätze genau durch!
Setze die Tiere auf die Eisschollen.
Trage in die Tabelle ein.

Am Fluss

1. Tier 3 ist eine Fleischfresserin.
2. Tier 1 ist sehr lieb und ein guter Freund.
3. Tier 2 sind genau genommen 2 Tiere.
4. Tier 1 ist ein Mammut.

Am Fluss	Tier 1	Tier 2	Tier 3
Name			
Tierart			
Weiteres			