

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| BreakoutEdu oder der Escape Room im Klassenzimmer | 4 |
| Sprachforscher | |
| Hinweise | 9 |
| Übersicht | 12 |
| Kopiervorlagen | 13 |
| Einstimmung in die 2. Klasse | |
| Hinweise | 23 |
| Übersicht | 25 |
| Kopiervorlagen | 26 |
| Auf der Wiese | |
| Hinweise | 32 |
| Übersicht | 34 |
| Kopiervorlagen | 35 |
| Ostern | |
| Hinweise | 43 |
| Übersicht | 45 |
| Kopiervorlagen | 46 |
| Zeit und Kalender | |
| Hinweise | 52 |
| Übersicht | 54 |
| Kopiervorlagen | 55 |
| Gesunde Ernährung | |
| Hinweise | 63 |
| Übersicht | 65 |
| Kopiervorlagen | 66 |
| Märchen | |
| Hinweise | 74 |
| Übersicht | 76 |
| Kopiervorlagen | 77 |
| Haustiere | |
| Hinweise | 85 |
| Übersicht | 87 |
| Kopiervorlagen | 88 |

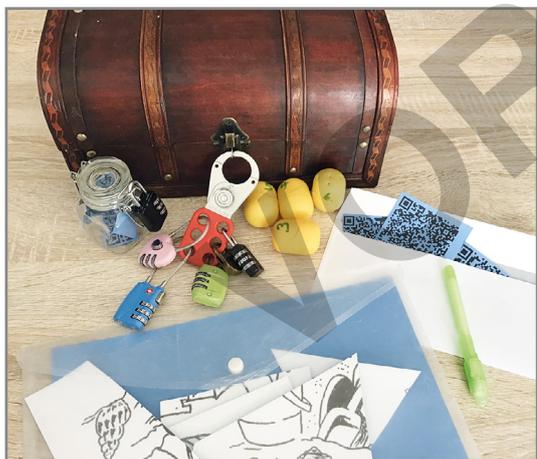
BreakoutEdu oder der Escape Room im Klassenzimmer

Was ist BreakoutEdu?

Live Escape Rooms, Exit-Spiele oder Escape-Stories in Buchform – in den letzten Jahren hat sich das zu einem beliebten Trend entwickelt. Gerade Escape Rooms werden von privaten Gruppen oder auch von Unternehmen gerne als Gruppenerlebnis oder teambildende Maßnahme genutzt. Das Prinzip beinhaltet, dass die Gruppe – eingebettet in eine Rahmengeschichte – in einen speziellen Raum einsperrt wird. Dort müssen Hinweise gefunden und Rätsel gelöst werden, damit eine bestimmte Mission erfüllt und der Raum wieder verlassen werden kann. Problemlösendes Denken und Teamwork stehen im Vordergrund.

Diese Grundidee kann als sogenanntes Breakout in die Schule geholt werden. Da Schüler*innen aber nicht im Klassenzimmer eingesperrt werden dürfen, wurde die Idee angepasst:

Eine (Schatz)Kiste, die mittels einer Schließe, auch Haspe genannt, mit verschiedenen Schlössern verschlossen ist, soll innerhalb einer bestimmten Zeit von den Kindern geöffnet werden. Auch hier gibt es eine Rahmengeschichte, die erklärt, was in der Schatzkiste eingeschlossen ist und warum man sie unbedingt öffnen will.



Mithilfe verschiedener Hinweise und Rätsel, die zum Teil im Klassenzimmer versteckt sind, können die Kinder Zahlencodes herausfinden, mit denen die Schlösser nach und nach geöffnet werden. Dabei arbeiten die Schüler*innen optimalerweise in Gruppen von 3–5 Kindern zusammen.

Nicht immer ist auf Anhieb ersichtlich, was mit einem Hinweis gemacht werden muss, um den Zahlencode zu erhalten. Von der Lehrkraft erhalten die Gruppen keine Tipps. Teamwork ist also

gefragt. Die Kinder knobeln, beraten sich, denken um die Ecke und müssen auch aushalten, die Lösung nicht direkt auf dem Silbertablett präsentiert zu bekommen. Nur wenn die Gruppe gut zusammenarbeitet, alle Hinweise findet, die Rätsel sinnvoll bearbeitet und die richtigen Kombinationen herausfindet, stellt sich der Erfolg ein und die Schatzkiste kann geöffnet werden. Je nach Art der zu lösenden Aufgaben können bzw. müssen auch Tablets / PCs zur Bearbeitung eingesetzt werden.

In der Schatzkiste finden die Kinder dann zur Einstiegsgeschichte passendes Material. Optimal ist es, wenn dieses Material Möglichkeiten zur weiteren Beschäftigung bietet, da die Gruppen erfahrungsgemäß nicht alle zeitgleich fertig werden.

Bei dieser Unterrichtsidee steht nicht der Erwerb von fachspezifischem Wissen im Vordergrund. Es geht vielmehr um Kommunikation und Kooperation in der Gruppe, um problemlösendes Denken, Durchhaltevermögen, die Fähigkeit zur Selbstreflexion, logisches Denken und zielorientiertes Handeln. Das Breakout ist trotzdem einem bestimmten Lernplanthema zugeordnet und die Rahmengeschichte ist dazu passend gewählt.

Benötigtes Material (Grundausrüstung)

- Schatzkisten
- Haspe
- mehrere dreistellige Zahlenschlösser mit verstellbarer Kombination, die sich optisch unterscheiden
- ein vierstelliges Zahlenschloss mit verstellbarer Kombination
- UV-Stifte zum Beschriften von Material durch die Lehrkraft
- UV-Lampen (am Deckel von UV-Stiften ist ein Lämpchen) für die Schüler*innen
- farbige Briefumschläge
- durchsichtige Dokumentenmappen A4 (z. B. für Puzzlestücke) mit einem farbigem Blatt Papier zur Gruppenidentifikation

Je nach Breakout und ausgewählten Aufgaben können noch zusätzliche Materialien benötigt werden. Optional können auch z. B. kleine Einmachgläser verwendet werden, in die ein Hinweis eingeschlossen wird.



Hinweise und Rätsel

Inhaltlich sind die Hinweise und Rätsel passend zum übergeordneten Rahmenthema gewählt.

Neben analogen Aufgaben wie Dominos, Puzzles, Rechenaufgaben, Wimmelbildern, Verbinde- und Sortieraufgaben etc. können digitale Rätsel, wie z. B. interaktive Übungen oder Wissensfragen, die mittels QR-Codes den Gruppen sehr einfach bereitgestellt werden, das Setting ergänzen.

Manches Material wird den Gruppen von Anfang an zusammen mit den Schatzkisten zur Verfügung gestellt, anderes ist im Klassenzimmer oder im Schulhaus versteckt und muss erst gefunden werden.

Um die Aufgaben der verschiedenen Gruppen auseinanderhalten zu können, ist jeder Gruppe eine Farbe zugeordnet. Hinweise, Rätsel und QR-Codes für diese Gruppe werden auf Papier in der jeweiligen Farbe gedruckt oder in farbigen Umschlägen versteckt. So weiß jede Gruppe genau, welche Hinweise für sie bestimmt sind. Die blaue Gruppe darf dann zum Beispiel nur alle blauen Hinweise nehmen und bearbeiten.

Aus den Lösungen der Rätsel und den Hinweisen ergeben sich Zahlenkombinationen, mit denen die Schlösser geöffnet werden können. Zu welchem Schloss eine Zahlenkombination gehört, müssen die Schüler*innen durch Ausprobieren herausfinden.

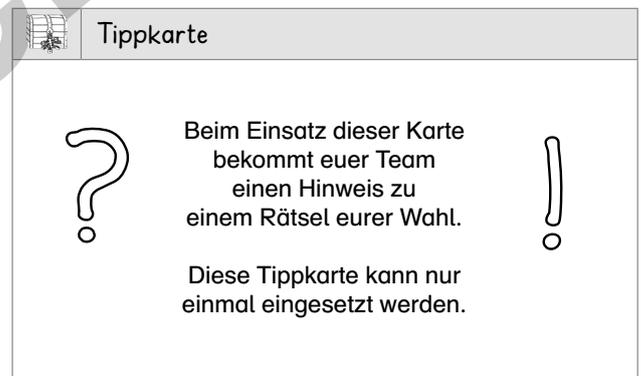
Breakout-Materialien

Das Breakout enthält eine Sammlung verschiedener Aufgaben, aus denen Art und Anzahl passend zur eigenen Klasse ausgewählt werden können. Es werden also bewusst mehr Aufgaben zur Verfügung gestellt, als für die Durchführung des Breakouts benötigt werden. Gerade in der ersten Klasse ist es sinnvoll, zum Einstieg zunächst wenige Aufgaben (ca. 4–5 Aufgaben) für ein Break-

out einzuplanen und die Anzahl der Rätsel in weiteren Breakouts sukzessive zu erhöhen. Je nach gewählten Aufgaben und Leistungsstärke der Gruppen haben sich ca. 5–6 Aufgaben für ein Breakout bewährt. Selbstverständlich ist es auch möglich, zusätzlich eigene Rätsel zu integrieren. Je nach Anzahl und Auswahl der Hinweise und Rätsel kann der Schwierigkeitsgrad des Breakouts angepasst werden.

Davon abhängig ist auch die zur Lösung benötigte Zeit. In meinen Klassen plane ich ca. 30–40 Minuten Bearbeitungszeit für die Hinweise und Rätsel ein. In einer Doppelstunde kann ein komplettes Breakout inklusive Einführungsgeschichte und Reflexion also gut durchgeführt werden.

Ein Breakout kann nur aus analogen Aufgaben bestehen. Sind in der Klasse PCs oder sogar Tablets vorhanden, so können analoge und digitale Aufgaben gemischt werden. Von einigen Aufgaben gibt es eine analoge und eine digitale Variante. Zusätzlich zu den Hinweisen und Rätseln kann jede Gruppe zu Beginn eine Tippkarte erhalten. Diese Karte kann im Verlauf des Breakouts bei der Lehrkraft gegen einen Hinweis eingetauscht werden.



Zu jeder Aufgabe des Breakouts finden sich kurze Hinweise zum Typ der Aufgabe, dem benötigten Material, der Aufgabenbeschreibung (evtl. mit Lösung) und dem Zahlencode.

Zusätzlich gibt es ein Übersichtsblatt mit allen Rätseln und benötigten Materialien, in das in der Spalte „Schloss“ von der Lehrkraft zur Übersicht eingetragen werden kann, welches Schloss verwendet wurde (z. B. rosa dreistellig).

Um nicht den Überblick über die aktuellen Kombinationen der Schlösser zu verlieren, empfiehlt es sich, ein Dokument anzulegen, in dem alle Schlösser mit der aktuellen Kombination vermerkt werden.

UV-Stift:

Bei einigen Aufgaben muss der Zahlencode oder ein



Reflexionsfragen

Was war bei den einzelnen Aufgaben zu tun und wie seid ihr auf die Lösung gekommen?

Wie habt ihr die Aufgaben im Team verteilt?

Welche Aufgaben waren besonders leicht, welche waren besonders schwer und warum?

Konntet ihr gut und zielgerichtet zusammenarbeiten?

Gab es Probleme? Welche?

Was würdest du beim nächsten Mal wieder genauso oder anders machen?



Tippkarte



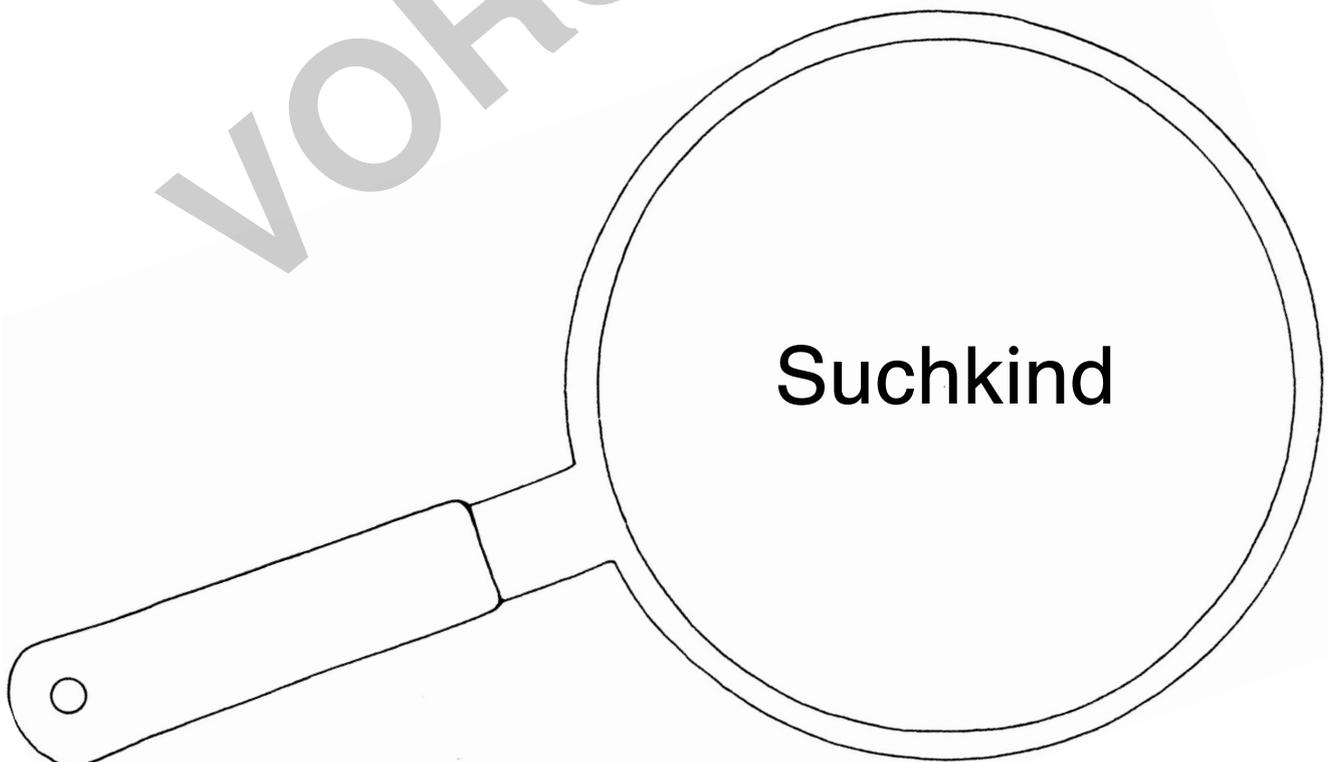
Beim Einsatz dieser Karte
bekommt euer Team
einen Hinweis zu
einem Rätsel eurer Wahl.



Diese Tippkarte kann nur
einmal eingesetzt werden.



Suchkindschild



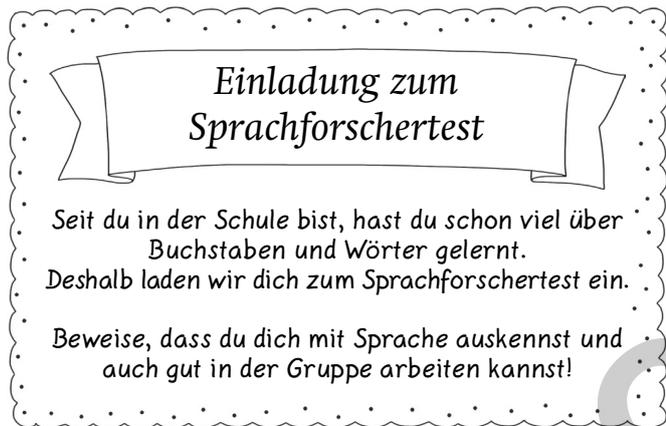
Breakout: Sprachforscher

Schwierigkeit: leicht–mittelschwer

Viele Aufgaben dieses Breakouts liegen in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen vor, sodass das Breakout schon in der ersten Klasse als Einstiegsbreakout mit wenigen und leichten Aufgaben verwendet werden kann. Durch Nutzung der schwierigeren Aufgabenvarianten kann es aber auch anspruchsvoller gestaltet werden.

Einstiegsgeschichte + Inhalt der Schatzkiste

Die Kinder erhalten eine Einladung zur Teilnahme am Sprachforschertest.



In der Schatzkiste befindet sich für jedes Kind der Gruppe eine Urkunde über den bestandenen Sprachforschertest. Die Urkunde gibt es als Version für Mädchen und für Jungen und wurde passend zu den Gruppen in entsprechender Anzahl kopiert.

Wie viele Silben?

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Wie viele Silben?*

Aufgabenbeschreibung:

Die Kinder müssen bei drei vorgegebenen Wörtern die Anzahl der Silben herausfinden.

Hund 1

Giraffe 3

Erdbeermarmelade 6

Zahlencode: 1-3-6

Schlangensätze

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Schlangensätze*

Aufgabenbeschreibung:

Drei Sätze sind als Schlangensätze gedruckt. Die Anzahl der Wörter in jedem Satz muss erkannt werden.

DIE | SONNE | SCHEINT

3 Wörter

ICH | SPIELE | GERNE | MIT | LEGO

5 Wörter

MEIN | BRUDER | MAG | DINOSAURIER | UND | DRACHEN

6 Wörter

Zahlencode: 3-5-6

DER, DIE oder DAS?

Typ: analog

Material: Arbeitsblatt *DER, DIE oder DAS?*

Aufgabenbeschreibung:

Wörter müssen in einer Tabelle dem passenden Begleiter zugeordnet werden. Die Anzahl der Wörter pro Spalte ergibt den neuen Zahlencode.

| DER | DIE | DAS |
|-------|-------|-------|
| Baum | Ente | Haus |
| Junge | Tafel | Auto |
| Tisch | Blume | Pferd |
| | Pizza | |

Anzahl: 3

Anzahl: 4

Anzahl: 3

Zahlencode: 3-4-3

ODER:

Typ: digital

Material: QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader

Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes gelangen die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe, bei der Wörter den Begleitern zugeordnet werden müssen.

<https://learningapps.org/watch?v=ps06zucaa20>

Zahlencode: 3-4-3

Zungenbrecher

Typ: analog und digital gemischt
Material: Auftragskarte *Zungenbrecher*, QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader

Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes gelangen die Kinder zu einer Audiodatei.

Ein Zungenbrecher wird dort vorgesprochen. Drei Wörter des Zungenbrechers müssen gezählt werden und ergeben hintereinander den gesuchten Zahlencode.

Die Aufgabe liegt in zwei Schwierigkeitsvarianten vor.

Leicht: Fischers Fritz

https://www.auer-verlag.de/media/wysiwyg/auer-verlag/Fischers_Fritz.mp4

Schwer: Schnecken schlecken

<https://www.auer-verlag.de/media/wysiwyg/auer-verlag/Schnecken.mp4>

Zahlencode: leicht: 2-2-2, schwer: 4-1-1

Gebärdensprache

Typ: analog
Material: Auftragskarte *Gebärdensprache*, Hinweiskarte

Aufgabenbeschreibung:

Die Gebärdensprache muss mithilfe der Hinweiskarte entziffert werden. Die verschlüsselten Wörter lauten ACHT SECHS ZWEI.

Auftragskarte und Hinweiskarte können gemeinsam oder getrennt voneinander versteckt oder bereitgestellt werden, sodass die Kinder dann noch die Verbindung zwischen Aufgabe und Hinweis selbst herstellen müssen.



ACHT



SECHS



ZWEI

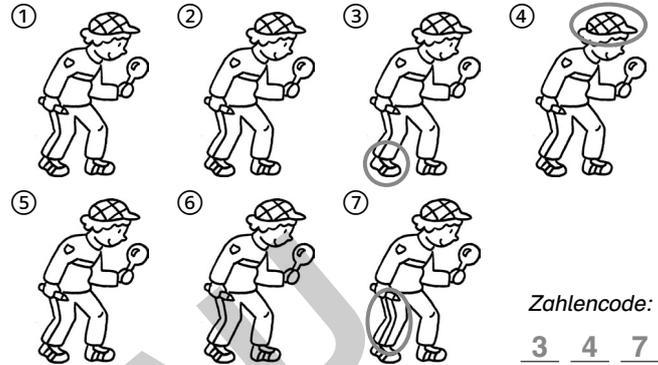
Zahlencode: 8-6-2

Schau genau!

Typ: analog
Material: Auftragskarte *Schau genau!*

Aufgabenbeschreibung:

Auf der Karte sind Detektivkinder abgebildet. Vier davon sind genau gleich, die drei anderen unterscheiden sich minimal. Der Zahlencode ergibt sich von oben nach unten gelesen aus den Zahlen bei den falschen Detektivkindern.



Zahlencode:

3 4 7

Zahlencode: 3-4-7



| Prätsel | Kurzbeschreibung | Schloss | Zahlencode | Sonstiges/Zubehör |
|--------------------|---|---------|---|--|
| Wie viele Silben? | Die Anzahl der Silben in drei Wörtern muss erkannt werden. | | 1-3-6 | Auftragskarte <i>Wie viele Silben?</i> |
| Schlangensätze | Die Anzahl der Wörter in drei Schlangensätzen muss erkannt werden. | | 3-5-6 | Auftragskarte <i>Schlangensätze</i> |
| DER, DIE oder DAS? | Wörter müssen dem passenden Begleiter zugeordnet werden. Variante analog: Arbeitsblatt <i>DER, DIE oder DAS?</i> Variante digital: https://learningapps.org/watch?v=ps06zucaa20 | | 3-4-3 3-4-3 | Arbeitsblatt <i>DER, DIE oder DAS?</i> QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader |
| Reimwörter | Variante analog (leicht): Arbeitsblatt <i>Reimwörter</i> Bilder müssen zu Reimwortpaaren verbunden werden. Ein Bild bleibt übrig. Variante analog (schwer): Trimino Die Teile eines Triminos müssen aneinandergelegt werden. Auf der Rückseite der Teile stehen Zahlenkombinationen. Ein Teil bleibt übrig. Variante digital: https://learningapps.org/watch?v=p76vygswc20 | | 2-7-4 je nach Beschriftung 2-7-4 | Arbeitsblatt <i>Reimwörter</i> Auftragskarte <i>Trimino</i> , ausgeschnittene Trimino-Teile in einem farbigen Umschlag QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader |
| Versteckte Wörter | In vorgegebenen Wörtern sollen versteckte Wörter gefunden werden. Jedem Bild ist eine Zahlenkombination zugeordnet. Ein Bild bleibt übrig. | | 7-8-9 | Auftragskarte <i>Versteckte Wörter</i> |
| Wortfeld SPRECHEN | Wörter des Wortfelds SPRECHEN müssen zwischen anderen Wörtern erkannt werden. | | 2-4-6 | Auftragskarte <i>Wortfeld SPRECHEN</i> |
| Zungenbrecher | In einer Audiodatei muss die Anzahl von drei Wörtern gezählt werden. Variante (leicht): Fischers Fritz https://www.aeuer-verlag.de/media/wysiwyg/aeuer-verlag/Fischers_Fritz.mp4 Variante (schwer): Schnecken schlecken https://www.aeuer-verlag.de/media/wysiwyg/aeuer-verlag/Schnecken.mp4 | | leicht: 2-2-2 schwer: 4-1-1 | Auftragskarte <i>Zungenbrecher (Fischers Fritz)</i> , Tablet mit QR-Code Reader Auftragskarte <i>Zungenbrecher (Schnecken schlecken)</i> , Tablet mit QR-Code Reader |
| Gebärdensprache | Gebärdensprache muss entziffert werden. | | 8-6-2 | Auftragskarte <i>Gebärdensprache</i> , Hinweiskarte |
| Schau genau! | In einer Abbildung mit mehreren Detektiven müssen die drei, die sich von den anderen unterscheiden, erkannt werden. | | 3-4-7 | Auftragskarte <i>Schau genau!</i> |



Einladung zum Sprachforschertest

Seit du in der Schule bist, hast du schon viel über
Buchstaben und Wörter gelernt.
Deshalb laden wir dich zum Sprachforschertest ein.

Beweise, dass du dich mit Sprache auskennst und
auch gut in der Gruppe arbeiten kannst!



Inhalt der Schatzkiste

URKUNDE

Herzlichen Glückwunsch!

Du hast bewiesen, dass du eine echte Sprachforscherin bist und außerdem gut in der Gruppe arbeiten kannst!

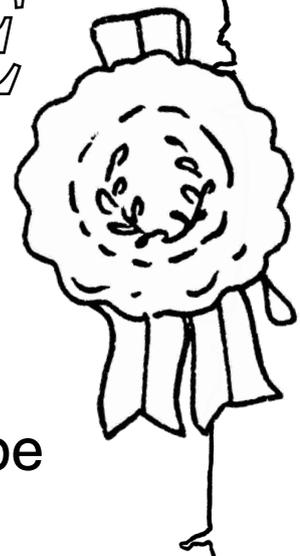


Inhalt der Schatzkiste

URKUNDE

Herzlichen Glückwunsch!

Du hast bewiesen, dass du ein echter Sprachforscher bist und außerdem gut in der Gruppe arbeiten kannst!



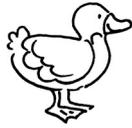


DER, DIE oder DAS?

Welcher Begleiter gehört zu den Wörtern?
Sortiere die Wörter passend in die Tabelle ein.



Haus



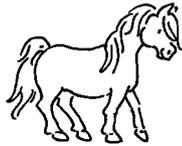
Ente



Baum



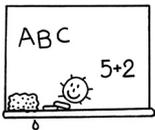
Auto



Pferd



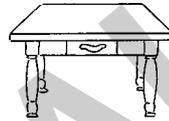
Junge



Tafel



Blume



Tisch



Pizza

| DER | DIE | DAS |
|-----|-----|-----|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Tip: Die Anzahl der Wörter pro Spalte ergibt den neuen Zahlencode.



Breakout: Ostern

Schwierigkeit: mittelschwer

Einstiegsgeschichte + Inhalt der Schatzkiste

Die Lehrkraft erzählt den Kindern, dass sie von zu Hause Bastelmaterial für eine Osterbastelei mitgebracht hat. Dummerweise hat sich jemand einen Scherz erlaubt und das Material in den Schatzkisten eingeschlossen.

In der Schatzkiste befinden sich die Malvorlagen, eine Bastelanleitung sowie die Wäscheklammern zum Basteln.



Eierbecher

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Eierbecher*

Aufgabenbeschreibung:

In drei Eierbechern stehen nebeneinander die Unterteile von drei geöffneten Eiern. Über den Eierbechern sind verschiedene Oberteile abgebildet. Jedem Oberteil ist eine Ziffer zugeordnet. Die Ziffern der drei zu den Unterteilen passenden Oberteile ergeben den gesuchten Zahlencode.

Zahlencode: 8-2-4

Eier zählen

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Eier zählen*

Aufgabenbeschreibung:

Aus vielen Eiern mit unterschiedlichen Mustern muss die Anzahl der Eier mit Punkten, mit Blumen und mit zwei Streifen bestimmt werden. Diese Zahlen ergeben den gesuchten Zahlencode.

Zahlencode: 5-7-6

Farben mischen

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Farben mischen*

Aufgabenbeschreibung:

In einer Tabelle müssen Aussagen zum Mischen von Farben als richtig oder falsch erkannt werden. Je nach angekreuzter Antwort erhält man Lösungsbuchstaben. Von oben nach unten gelesen ergibt sich das Lösungswort HUNDERT.

Zahlencode: 1-0-0

ODER:

Typ: digital

Material: QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader

Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes werden die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe weitergeleitet. Dort sind Bilder mit zwei Farbklecks sowie Bilder mit einem Farbkleck zu sehen. Die Kinder müssen Paare aus einem Bild mit zwei Farbklecks und dem Bild mit der dazu passenden Mischfarbe bilden.

<https://learningapps.org/watch?v=p3gjk95320>

Zahlencode: 1-0-0

Eier suchen

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Eier suchen*

Aufgabenbeschreibung:

Auf einem Wimmelbild sind 9 Eier versteckt. Alle versteckten Eier müssen gefunden werden. Die Anzahl der Eier dreimal hintereinander ergibt den Zahlencode.



Zahlcode

zur Vollversion

Bemalte Eier

Typ: digital
Material: QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader

Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes werden die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe weitergeleitet. Dort müssen Bilder von bemalten Eiern der passenden Beschreibung zugeordnet werden.

<https://learningapps.org/watch?v=pgweo8ubc20>

Zahlencode: 2-6-6

Puzzle

Typ: analog
Material: Puzzle-Teile und ein UV-Stift in einer Dokumentenmappe oder in einem farbigen Umschlag

Aufgabenbeschreibung:

Zur Vorbereitung druckt die Lehrkraft das Puzzle aus, klebt es auf Pappe oder Tonpapier, beschriftet es mit einem UV-Stift mit einem dreistelligen Zahlencode und zerschneidet es in die Teile.

Das Puzzle muss von den Kindern zusammengesetzt werden. Mithilfe der UV-Lampe am Deckel des UV-Stifts kann der Zahlencode gelesen werden. Dass der UV-Stift auf diese Weise benutzt werden soll, müssen die Kinder selbst herausfinden.

Zahlencode: je nach eigener Beschriftung

Geheimschrift

Typ: analog
Material: Auftragskarte *Geheimschrift*

Aufgabenbeschreibung:

In einem Raster müssen einzelne Felder gemäß Vorgabe ausgemalt werden. Dadurch wird der Zahlencode im Raster sichtbar.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| A | | | | | | | | | | | | |
| B | | | | | | | | | | | | |
| C | | | | | | | | | | | | |
| D | | | | | | | | | | | | |
| E | | | | | | | | | | | | |
| F | | | | | | | | | | | | |
| G | | | | | | | | | | | | |

Zahlencode: 9-1-0

Logisches Denken

Typ: analog
Material: Auftragskarte *Logisches Denken*

Aufgabenbeschreibung:

Rechenaufgaben sind durch Bilder symbolisiert. Die Kinder müssen herausfinden, für welche Zahlen Blume, Osterhase und Küken stehen. Der gesuchte Zahlencode ist durch den Hinweis Blume-Küken-Hase vorgegeben.

Zahlencode: 7-1-3

Wir feiern Ostern

Typ: digital
Material: QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader

Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes werden die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe weitergeleitet. Aussagen zum Osterfest müssen den Kategorien RICHTIG oder FALSCH zugeordnet werden.

<https://learningapps.org/watch?v=po7ri1cz520>

Zahlencode: 3-8-2

Ostern

| Rätsel | Kurzbeschreibung | Schluss | Zahlencode | Sonstiges/Zubehör |
|--------------------------|---|---------|----------------------|---|
| Eierbecher | In drei Eierbechern stehen geöffnete Eier. Die passenden oberen Hälften müssen gefunden werden. | | 8-2-4 | Auftragskarte <i>Eierbecher</i> |
| Eier zählen | Aus vielen Eiern mit unterschiedlichen Mustern muss die Anzahl der Eier mit Punkten, Blumen und zwei Streifen bestimmt werden. | | 5-7-6 | Auftragskarte <i>Eier zählen</i> |
| Farben mischen | Variante analog: Aussagen zum Mischen von Farben müssen als richtig oder falsch erkannt werden. Variante digital: Zwei Farben auf einem Bild müssen der Mischfarbe zugeordnet werden. https://learningapps.org/watch?v=p3gjkrm95320 | | 1-0-0 1-0-0 | Auftragskarte <i>Farben mischen</i> QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader |
| Eier suchen | Auf einem Wimmelbild müssen alle versteckten Eier gefunden und gezählt werden. Die Anzahl der Eier dreimal hintereinander ergibt den Zahlencode. | | 9-9-9 | Auftragskarte <i>Eier suchen</i> |
| Bemalte Eier | Die Beschreibung der Eierbemalung muss dem passenden Bild zugeordnet werden. https://learningapps.org/watch?v=pgweo8ubc20 | | 2-6-6 | QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader |
| Puzzle | Das Puzzle muss gelöst werden. Mit UV-Stift wurde es mit einem Zahlencode beschriftet, der gefunden werden muss. | | je nach Beschriftung | ausgeschnittene Puzzle-Teile, UV-Stift |
| Geheimschrift | Felder in einem Raster müssen ausgemalt werden, um den Zahlencode sichtbar zu machen. | | 9-1-0 | Auftragskarte <i>Geheimschrift</i> |
| Logisches Denken | Es muss herausgefunden werden, für welche Zahlen die Bilder in der Rechenaufgabe stehen. | | 7-1-3 | Auftragskarte <i>Logisches Denken</i> |
| Vir feiern Ostern | Aussagen zu Ostern müssen den Kategorien RICHTIG oder FALSCH zugeordnet werden. https://learningapps.org/watch?v=po7ri1cz520 | | 3-8-2 | QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader |

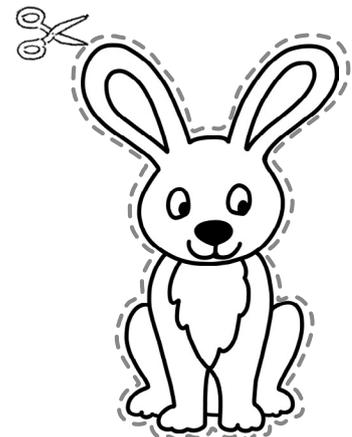
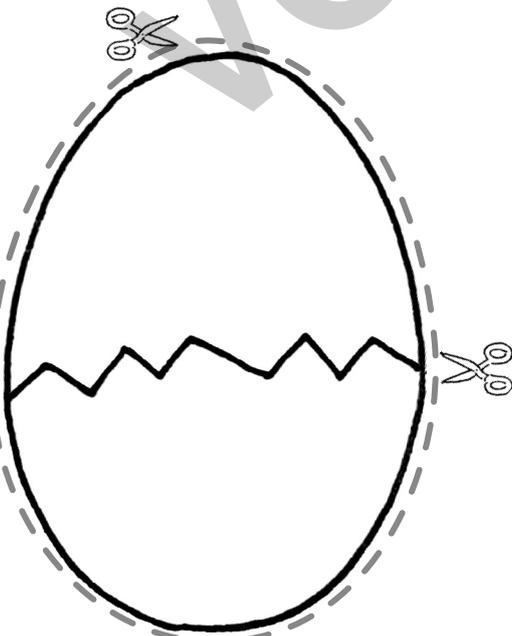


Inhalt der Schatzkiste

Bastelanleitung



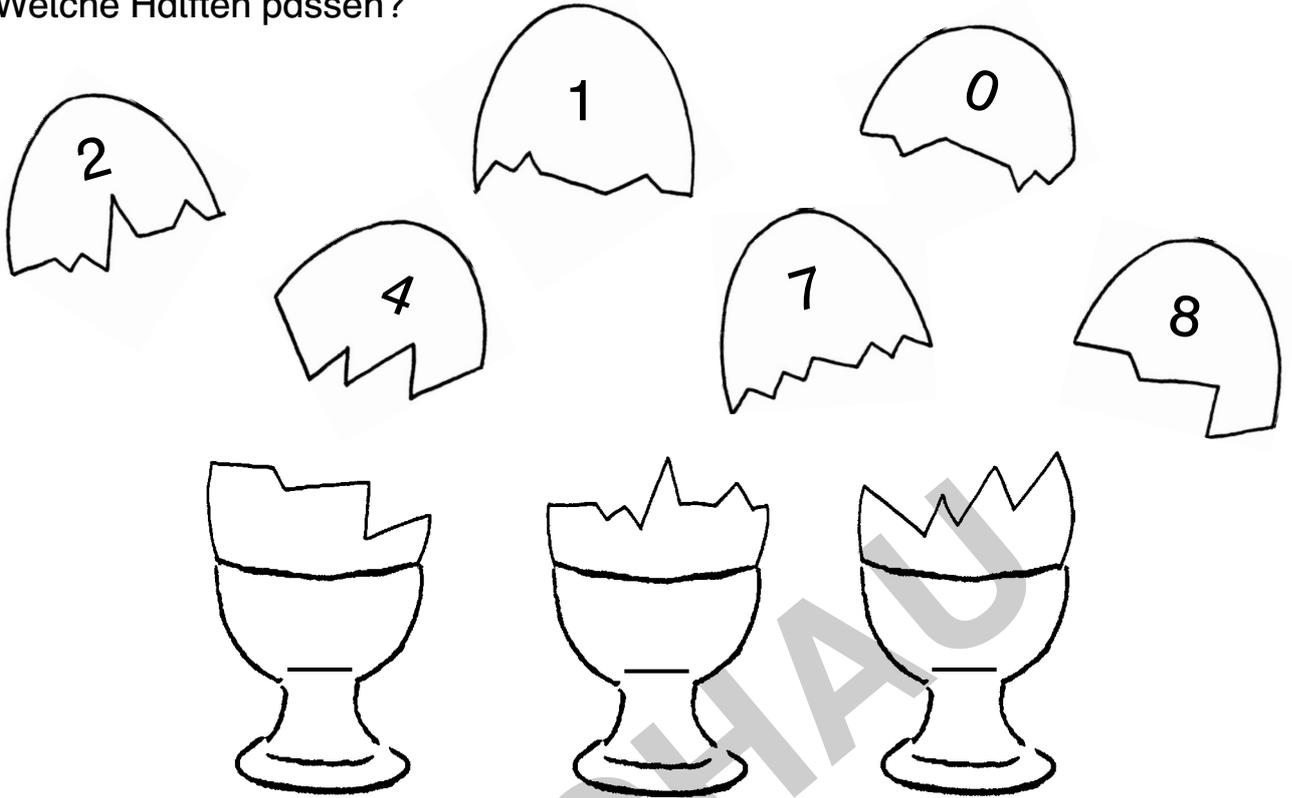
- Bemale das Ei mit einem bunten Muster.
- Schneide das Ei aus und schneide es an der gezackten Linie durch.
- Entscheide, welche Figur aus dem Ei gucken soll. Schneide sie aus.
- Klebe deine Figur von hinten auf die untere Seite des Eis.
- Klebe dann die untere Ei-Hälfte auf die Spitze der unteren Wäscheklammer und die obere Ei-Hälfte auf die Spitze der oberen Wäscheklammer.





Eierbecher

Welche Hälften passen?



Eier zählen



Wie viele Eier gibt es ...

... mit Punkten? _____

... mit Blumen? _____

... mit 2 Streifen? _____

