

# Inhaltsverzeichnis

## Klasse 3

### **Auf dem Reiterhof**

Didaktische Hinweise .....	4
Kopiervorlagen .....	5
Lösungen .....	13

### **Unterwegs im Tierheim**

Didaktische Hinweise .....	15
Kopiervorlagen .....	16
Lösungen .....	23

### **Eine Entdeckertour durch den Wald**

Didaktische Hinweise .....	25
Kopiervorlagen .....	26
Lösungen .....	31

### **Zu Besuch beim Imker**

Didaktische Hinweise .....	32
Kopiervorlagen .....	33
Lösungen .....	39

## Klasse 4

### **Wir erkunden den Zoo**

Didaktische Hinweise .....	41
Kopiervorlagen .....	42
Lösungen .....	50

### **Mein Hamster und ich**

Didaktische Hinweise .....	52
Kopiervorlagen .....	53
Lösungen .....	59

### **Entdeckungen im Naturkundemuseum**

Didaktische Hinweise .....	61
Kopiervorlagen .....	62
Lösungen .....	70

### **Susi und ihr Blindenhund Lennox**

Didaktische Hinweise .....	72
Kopiervorlagen .....	73
Lösungen .....	80

### **Spannendes aus der Unterwasserwelt**

Didaktische Hinweise .....	81
Kopiervorlagen .....	82
Lösungen .....	87



## **KV 1a, b: Von der Weide in den Stall**

*Schriftlich addieren und subtrahieren im Zahlenraum bis 1 000*

In diesem Spiel für zwei Spieler wird das schriftliche Addieren und Subtrahieren der Lernenden gefestigt. Die Pferde sollen dabei dem passenden Stall zugeordnet und in diesen eingeklebt werden. Neben dem eigenständigen Rechnen und Darstellen von Aufgaben beinhaltet das Spiel insofern eine kooperative Komponente, als dass man es am besten im Team schafft, die Pferde von der Weide wieder zurück in den Stall zu bringen. Der Spielplan sollte bestenfalls im DIN-A3-Format gedruckt werden.

## **KV 2: Reitturnier**

*Zeitspannen berechnen unter Beachtung von Stunden, Minuten und Sekunden; im Jahreskalender orientieren*

Für die Bearbeitung dieses Blattes sollten die Lernenden bereits über Grundkenntnisse im Größenbereich „Zeit“ verfügen. Das Arbeitsblatt greift umfassende Schwierigkeitsstufen und Themenbereiche des Größenbereichs auf. So werden Zeitspannen im Stunden-, Minuten- und Sekundenbereich untersucht. Des Weiteren setzen sich die Kinder mit dem Jahreskalender auseinander.

## **KV 3a–c: Wir bauen Futterboxen**

*Quader und Würfel bauen und voneinander unterscheiden*

Hier lernen die Kinder auf enaktive Weise die Eigenschaften eines Quaders bzw. eines Würfels kennen. Es ist vorgesehen, dass der einen Hälfte der Klasse das Körpernetz eines Quaders (KV 3b) und der anderen Hälfte das Körpernetz eines Würfels (KV 3c) zugeteilt wird. Der Übergang einer zweidimensionalen Fläche in Form eines Netzes zu einem dreidimensionalen Körper wird unmittelbar greifbar gemacht. Darüber hinaus werden die Kinder dazu angeregt, das Wahrgenommene in einem Steckbrief zum Ausdruck zu bringen. Anschließend arbeiten je zwei Kinder mit unterschiedlichen Körpern zusammen und suchen Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen ihren beiden Körpern. Das Kommunizieren steht dabei im Fokus. Zur leichteren Umsetzbarkeit bietet es sich an, die Körpernetze auf festes Papier zu kopieren.

## **KV 4: Ein Ausflug mit der Kutsche**

*Schriftlich subtrahieren; Strategien zur Problemlösung entwickeln*

Die erste Aufgabe der Kopiervorlage sieht es vor, mittels schriftlicher Subtraktion zu ermitteln, wie viel des Restgewichtes verbleibt, das die Pferde mit ihren bereits teilweise belegten Kutschen noch tragen können. Auf Basis dieser Ergebnisse sollen die Lernenden die noch verbleibenden Kinder unter Beachtung bestimmter Bedingungen den jeweiligen Kutschen zuordnen. Dabei werden die problemlösenden Kompetenzen der Kinder geschult. Es ist möglich, das Blatt auch in Partnerarbeit zu bearbeiten.

## **KV 5: Besuch vom Hufschmied**

*Modellieren anhand einer Sachaufgabe zur Multiplikation*

Diese Kopiervorlage bietet eine Möglichkeit, die Modellierungskompetenz der Lernenden zu fördern. Anhand konkreter Fragen werden die Kinder schrittweise dazu angeregt, die mathematische und umwelterschließende Komponente der Aufgabe zu begreifen und eine komplexe Sachaufgabe sukzessive zu bearbeiten. Falls den Kindern der Platz zur Notation nicht ausreichen sollte, kann der Hinweis gegeben werden, ein Extrablatt zu verwenden. Ein daran anschließender Austausch in Kleingruppen oder dem Plenum trägt dazu bei, die Kommunikationskompetenz zu fördern, da die Kinder lernen, sich gegenseitig über ihre Lösungswege auszutauschen. Zugleich werden sie dabei angeregt, die Lösungen anderer nachzuvollziehen.



## KV 1a: Von der Weide in den Stall

Die Pferde werden jeden Abend von der Weide wieder zurück in den Stall gebracht. Schafft ihr es, alle Pferde zurück in den Stall zu bringen?

### Von der Weide in den Stall (Spiel für 2 Kinder)

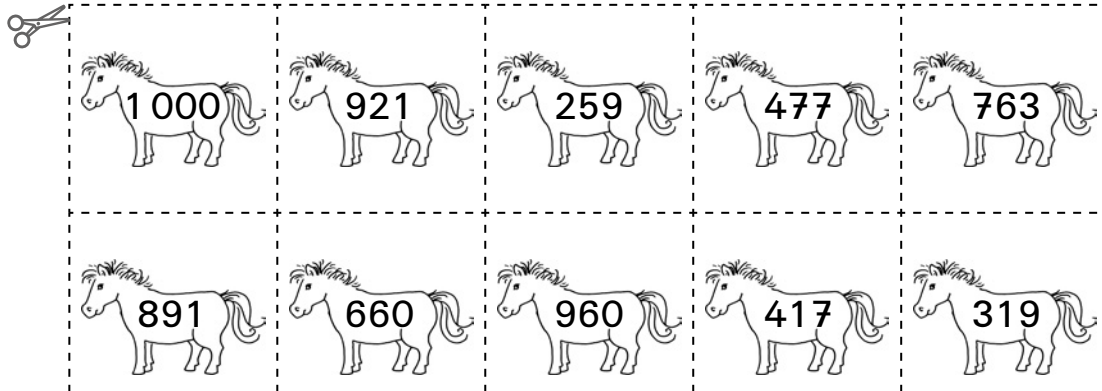
#### Das braucht ihr:

- ein Stift (pro Kind)
- ein Klebestift (pro Kind)
- eine Schere

#### So wird gespielt:

- Setzt euch gegenüber und legt den Spielplan (KV 1b) in die Mitte.
- Schneidet die Pferdekarten aus.
- Legt die Pferdekarten aufgedeckt auf die Pferdeweide.
- Ein Kind beginnt bei „Spieler 1“ und das andere Kind bei „Spieler 2“.
- Zählt gemeinsam bis drei und beginnt gleichzeitig mit dem Rechnen.
- Jedes Kind rechnet nacheinander die Aufgaben ① bis ⑤ schriftlich.
- Klebt zu jeder Aufgabe die Pferdekarte mit der passenden Lösung in den Stall ein.
- Wer ein Pferd zurück in seinen Stall gebracht hat, darf zur nächsten Aufgabe auf dem Weg weitergehen und diese rechnen.
- Das Spiel ist beendet, wenn beide Kinder das letzte Pferd in den Stall (Aufgabe ⑤) geklebt haben.
- Dreht nun den Spielplan und kontrolliert gegenseitig eure Rechnungen.

### Pferdekarten





### Spielplan: Von der Weide in den Stall

The game board consists of a central 'Pferdeweide' (horse meadow) area with trees and flowers, surrounded by five 'Stall' (stable) areas. Each stable area contains a math problem and a drawing of a stable. The math problems are numbered 1 through 5. The board is divided into two sections for 'START Spieler 1' and 'START Spieler 2'.

**START Spieler 1**

① 
$$\begin{array}{r} 307 \\ + \quad 12 \\ \hline \end{array}$$

② 
$$\begin{array}{r} 697 \\ - \quad 37 \\ \hline \end{array}$$

③ 
$$\begin{array}{r} 471 \\ + 346 \\ \hline \end{array}$$

④ 
$$\begin{array}{r} 584 \\ - 107 \\ \hline \end{array}$$

⑤ 
$$\begin{array}{r} 762 \\ + 59 \\ \hline \end{array}$$

**START Spieler 2**

① 
$$\begin{array}{r} 403 \\ + \quad 14 \\ \hline \end{array}$$

② 
$$\begin{array}{r} 986 \\ - \quad 26 \\ \hline \end{array}$$

③ 
$$\begin{array}{r} 648 \\ + 243 \\ \hline \end{array}$$

④ 
$$\begin{array}{r} 372 \\ - 113 \\ \hline \end{array}$$

⑤ 
$$\begin{array}{r} 881 \\ + 119 \\ \hline \end{array}$$



# KV 2: Reitturnier

Name: \_\_\_\_\_

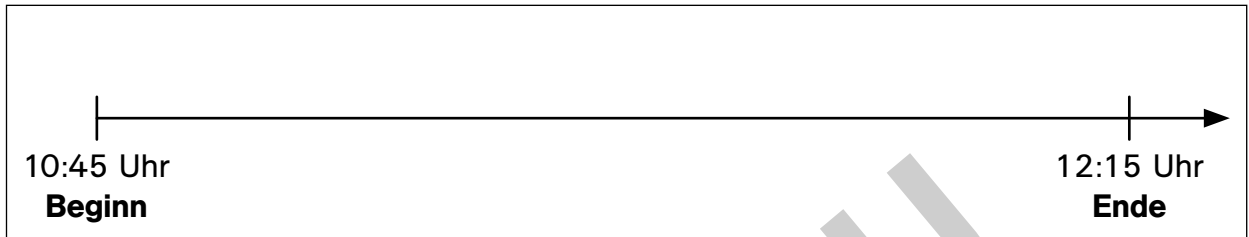
Datum: \_\_\_\_\_

Heute findet ein großes Reitturnier auf dem Reitplatz statt. Du unterstützt den Schiedsrichter Bernd bei der Arbeit und bist dafür zuständig, die Zeit zu überwachen.



1. Wie lange dauert das Reitturnier insgesamt?

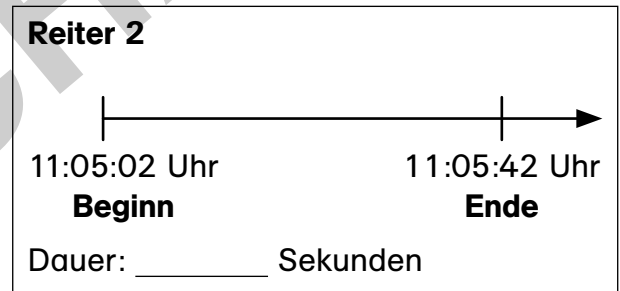
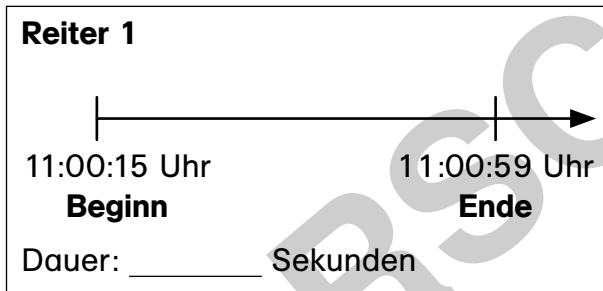
Zeichne den Zeitstrahl fertig, um die Dauer in Stunden und Minuten zu ermitteln.



Dauer des Reitturniers insgesamt: \_\_\_\_\_ Stunde \_\_\_\_\_ Minuten

2. Das war ein knappes Rennen. Wie lange hat jedes Rennen gedauert?

Zeichne den Zeitstrahl fertig, um die Dauer in Sekunden zu ermitteln.



Welcher der beiden Reiter war schneller? \_\_\_\_\_

3. Auf dem Reitplatz finden im Jahr insgesamt vier Reitturniere statt.

Markiere die Daten mit einem orangenen Stift im Kalender.

a) 24. Oktober

b) 5. Februar

c) 31. Mai

d) 15. Juli

Januar						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Februar						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

März						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

April						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Mai						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Juni						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Juli						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

August						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

September						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Oktober						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

November						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Dezember						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Isa Campe: Tiere im Mathematikunterricht der Grundschule Klasse 3/4  
Auer Verlag



netzwerk lernen  
Kopiervorlagen

zur Vollversion



# KV 3a: Wir bauen Futterboxen

Name:

Datum:

Der Vorrat an Äpfeln und Karotten für die Pferde soll in Boxen verstaut werden. Hilf der Besitzerin des Reiterhofs dabei, einen dieser Kartons zusammenzubauen.

1. Bastle aus dem Körnernetz (siehe KV 3b oder KV 3c) einen Körper.
2. Wie heißt dein gebauter Körper? Kreuze an.  
a) Würfel       b) Kegel       c) Quader
3. Betrachte den gebauten Körper. Wie sieht er aus? Welche Eigenschaften hat er? Fülle den Steckbrief aus.

**Steckbrief eines** \_\_\_\_\_

Flächen: \_\_\_\_\_ Ecken: \_\_\_\_\_ Kanten: \_\_\_\_\_

Weitere Eigenschaften:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

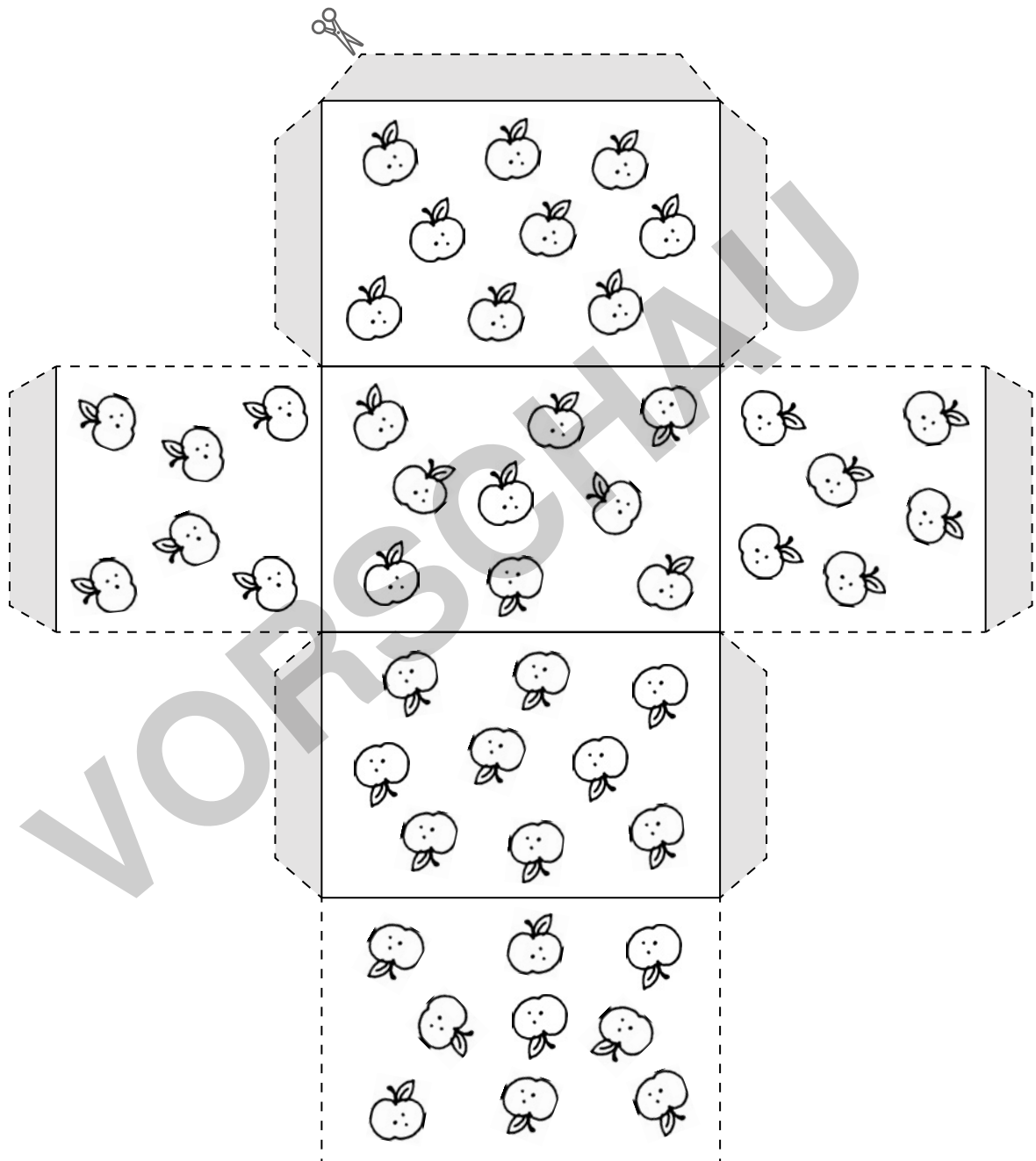
4. Suche dir ein Partnerkind, das einen anderen Körper als du zusammengebaut hat. Stellt euch gegenseitig eure Körper mithilfe des Steckbriefs vor. Was ist gleich? Was ist unterschiedlich? Notiert eure Erkenntnisse in der Tabelle.

Gemeinsamkeiten	Unterschiede



## KV 3b: Wir bauen Futterboxen

1. Schneide das Körpernetz an den gestrichelten Linien aus.  
Knicke das Netz an den schwarzen Linien.  
Klebe den Körper an den grauen Klebestellen zusammen.







## KV 1: So viele Haare

*Stichproben und Hochrechnungen;  
(halb-)schriftlich multiplizieren*

Diese Kopiervorlage greift die Thematik des Schätzens, der Stichprobe und der Hochrechnung auf. Es geht darum, dass sich die Kinder eine Strategie überlegen, wie sie die Anzahl der Haare des Hamsters berechnen können. Es eignet sich, zu schauen, wie viele Quadrate auf das Bild des Hamsters passen. Die Kinder werden auf das Problem stoßen, dass nicht alle Quadrate mit Haaren ausgefüllt sein werden, sondern auch Quadrate dabei sind, die den Hamster nur teilweise abdecken. Als Lehrkraft kann man darauf hinweisen, dass es sich um eine ungefähre Anzahl handeln soll. Ebenso kann man den Kindern den Tipp geben, dass auch Quadrate zusammengefasst werden können.

Vergleicht man die Ergebnisse innerhalb der Lernenden, so werden die Lösungen je nach Herangehensweise sehr unterschiedlich sein. Anhand der unterschiedlichen Rechnungen lässt sich die Thematik der Stichproben bzw. der Hochrechnung besonders gut zeigen. So wird es sicher Kinder geben, die eventuell nur die eingezeichneten Quadrate auf der sichtbaren Seite des Hamsters berechnen und manche Kinder, die auch die Rückseite des Hamsters einberechnet haben. Auf letztere Information kann die Lehrkraft die Kinder ggf. bereits während der Aufgabenbearbeitung hinweisen.

## KV 2: Ich mache die Nacht zum Tag

*Informationen selektieren im Kontext der Größenbereiche Längen und Zeiten*

Die Lernenden sollen die Zeitdauer der Nachtaktivität des Hamsters sowie die Kilometeranzahl der Strecke, die er in einer Nacht in seinem Hamsterrad zurücklegt, mithilfe unterschiedlicher Informationen herausfinden. Da die Kinder die brauchbaren Informationen selektieren und auch die Größen umwandeln müssen, sollte neben einem sicheren Textverständnis, das Umwandeln von Größen in den Bereichen Längen und Zeit gefestigt sein.

## KV 3: Ein neues Zuhause für den Hamster

*Flächeninhalt berechnen*

Die Relation zwischen Körper und Fläche kann mittels dieser Kopiervorlage greifbar gemacht werden. Nachdem eine Fläche innerhalb eines

Körpers angemalt wurde, soll der Flächeninhalt dieser Fläche errechnet werden. Die Formulierung der Fragestellung verlangt es, das Errechnete im Kontext der Fragestellung zu begründen. Der Begriff „Grundfläche“ sollte im Vorhinein geklärt werden.

## KV 4a, b: Was ist wahrscheinlicher?

*Wahrscheinlichkeiten vergleichen; Grundbegriffe „sicher“, „möglich“ und „unmöglich“ verwenden*

Diese Kopiervorlage eignet sich dazu, den Lernenden die Begrifflichkeit der „Wahrscheinlichkeit“ näher zu bringen und weitere Begriffe wie „sicher“ und „(un)möglich“ zu begreifen. Zunächst sollen die Kinder anhand eines gefüllten Beutels mit Wal- und Erdnüssen herausfinden, welche Nuss wahrscheinlicher gezogen wird. Daraufhin sollen die Kinder einen Beutel so befüllen, dass er zu einer Aussage passt, bevor die Kinder in Partnerarbeit selbst einen Beutel nach bestimmten Kriterien befüllen. Beim Ausschneiden des Zusatzmaterials (KV 4b, oben) sollte darauf geachtet werden, dass die Lernenden nicht die Umrisse der Nüsse, sondern nur die Kästchen ausschneiden, da so der Zufallscharakter beim Ziehen aus dem Beutel gesichert ist. Falls kein Beutel zur Hand ist, können die Kinder die Kärtchen auch verdeckt auf den gezeichneten Beutel (KV 4b, unten) legen, mischen und blind eine Karte aufdecken.

Des Weiteren gilt es im Plenum den Begriff des „Möglichen“ zu vertiefen. Während bei der Bedingung des „Möglichen“ verschiedene Kombinationen beider Nussorten zutreffen können, darf bei „sicher“ oder „unmöglich“ der Beutel nur mit jeweils einer bestimmten Nuss befüllt sein.

## KV 5: Im Hamsterrad

*Exkurs: Umdrehungen und Unendlichkeit*

Diese Kopiervorlage soll einen Einblick in abstraktere Inhalte geben. Zum einen kann hier erforscht werden, was eine Umdrehung bedeutet, zum anderen sollen die Kinder erkennen, dass der Hamster das Rad vielfach zum Drehen bringt und eine eingezeichnete Stelle unabhängig der Umdrehungsanzahl immer gleich bleibt. Auch das Thema der Unendlichkeit wird beleuchtet.











# KV 4a: Was ist wahrscheinlicher?

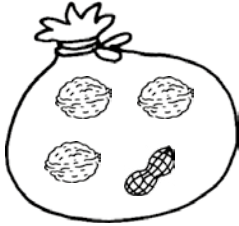
Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

Die Zähne von Hamstern wachsen sehr schnell nach.  
Deshalb brauchen die Tiere Futter, an dem sie ihre Zähne abreiben können.

1. Paula hat drei verschiedene Futterbeutel, in denen sich unterschiedlich viele Walnüsse und Erdnüsse befinden. Paula zieht aus jedem Beutel zufällig eine Nuss heraus. Welche Nuss wird Paula wahrscheinlich aus dem Futterbeutel ziehen? Vervollständige die Sätze und begründe.

a)

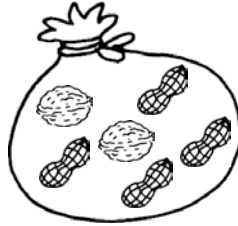


Es ist wahrscheinlicher, dass Paula eine \_\_\_\_\_ zieht, als dass sie eine \_\_\_\_\_ zieht.

**Begründung:**

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

b)

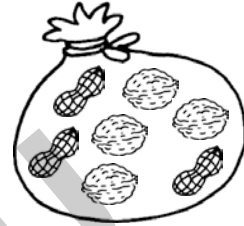


Es ist wahrscheinlicher, dass Paula eine \_\_\_\_\_ zieht, als dass sie eine \_\_\_\_\_ zieht.

**Begründung:**

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

c)



Es ist wahrscheinlicher, dass Paula eine \_\_\_\_\_ zieht, als dass sie eine \_\_\_\_\_ zieht.

**Begründung:**

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

2. Paula behauptet: „Die Wahrscheinlichkeit, eine Walnuss oder eine Erdnuss zu ziehen, ist gleich groß.“  
Wie muss der Beutel gefüllt sein, damit die Behauptung zutrifft? Male.



3. Schneide zusammen mit deinem Partnerkind die Nüsse auf Kopiervorlage 4b aus. Fülle den Beutel so, wie in a) und b) beschrieben. Dein Partnerkind prüft, ob der Beutel richtig gefüllt wurde, indem es danach einmal aus dem Beutel zieht. Wechselt euch ab.

a) Fülle den Beutel so, dass es sicher ist, eine Walnuss zu ziehen.

b) Fülle den Beutel so, dass es unmöglich ist, eine Walnuss zu ziehen.

4. Formuliere mit dem Begriff „möglich“ eine Vorschrift, wie dein Partnerkind den Beutel befüllen soll.

**Vorschrift:** Fülle den Beutel so, dass \_\_\_\_\_

Welche Möglichkeiten gibt es, den Beutel zu befüllen? Diskutiert gemeinsam in der Klasse.



## **KV 1a, b: Erkennt ihr mich?**

### **(Zahlenquiz)**

Zahlbeziehungen im Zahlenraum bis 1 000 000 erkennen

Bei diesem Spiel für zwei Kinder geht es darum, die Zahlenrätsel der Rätselkarten zu lösen und beginnend vom Startpunkt der Zahlentafel die entsprechenden Zahlen zu verbinden. Am Ende sollte man das Bild eines Mammuts erkennen. Wichtig ist bei diesem Spiel, dass sich die Kinder die Sätze der Räselkarte abwechselnd, den jeweiligen Nummerierungen entsprechend, vorlesen. Nur dann gelangen die Kinder zum richtigen Bild. Ebenso sollten die Kinder darauf hingewiesen werden, die Sätze deutlich und langsam vorzulesen, um Zahlverwechslungen zu vermeiden.

## **KV 2: Viele Vitrinen**

Einfache Bruchzahlen nutzen

Diese Kopiervorlage ermöglicht eine erste Auseinandersetzung mit Brüchen. Dabei gilt es zunächst, den absoluten Anteil der verschieden befüllten Vitrinen im Museum auszumalen und anschließend, die Brüche den entsprechenden Vitrinen zuzuordnen. In einer weiteren Aufgabe wird der Begriff des „Ganzen“ als Bruch (6 von 6 Teilen) dargestellt und thematisiert. Überleiten lässt sich hierbei auch auf einfache Brüche im Zusammenhang mit Größen in Alltagssituationen.

## **KV 3: Vorsicht, ein Dinosaurier!**

Umfang berechnen; rechten Winkel einzeichnen

Die Lernenden sollen den Umfang des benötigten Absperrbandes um das Dinosaurierskelett herum berechnen. Im Anschluss sollen die Kinder mit einem Geodreieck überprüfen, ob die jeweiligen Seiten des Absperrbandes senkrecht zueinander aufgestellt worden sind. Dabei sollen die rechten Winkel eingezeichnet bzw. korrigiert werden. Dafür sollten die Kinder bereits mit dem Geodreieck umgehen können und wissen, wie mithilfe des Geodreiecks rechte Winkel ermittelt oder gezeichnet werden können.

## **KV 4: Fossilien**

Bandornamente auf Achsen- und Punktsymmetrien überprüfen

Diese Kopiervorlage dient zur Festigung verschiedener Symmetriebegrifflichkeiten. So sollen Bandornamente auf Symmetrie hin untersucht und die entsprechenden Symmetrieachsen (waagrecht und senkrecht) eingezeichnet werden. Bei den Teilaufgaben 1a) und 1b) kann es sein, dass von den Kindern unterschiedlich viele senkrechte Symmetrieachsen gefunden werden, je nachdem ob das Ornament als Ganzes (eine senkrechte Symmetrieachse, die mittig verläuft) oder in seinen Einzelteilen (senkrechte Symmetrieachsen zwischen allen Einzel-elementen) betrachtet wird. In einem weiteren, nicht symmetrischen Ornament ist eine „Verschiebung“ gezeigt, ohne aber genauer auf den Begriff einzugehen. Auch die Punktsymmetrie gilt es zu erkennen.

Es bietet sich an, im Anschluss der Aufgabebearbeitung in der Klasse den Unterschied zwischen Verschiebung und Symmetrie zu thematisieren.

## **KV 5a – c: Die Nutztiere unserer Erde**

Sachinformationen erfassen und zuordnen

Dies ist ein Spiel für die gesamte Klasse. Da es darum geht, jeweils in Zweiertteams zu erforschen, ab wann Menschen damit begonnen haben Tiere als Nutztiere zu halten, bietet es sich an im Vorhinein zu besprechen, was unter dem Begriff eines Nutztieres zu verstehen ist. Zur Vorbereitung des Spiels schneiden alle Teams die Tierkarten aus und legen sie verkehrt herum in einem Stapel vor sich hin. Ebenso sollten sie die Zeittafel auf dem Tisch platzieren. Der Lehrkraft ist es freigestellt, ob die Weltkarte mehrfach an unterschiedlichen Stellen im Klassenzimmer ausgelegt wird oder ob jede Gruppe eine Karte erhält. Nach dem Startsignal „los“ der Lehrkraft decken die Kinder die erste Tierkarte auf, suchen die entsprechende Tierart auf der Weltkarte und ermitteln das Jahr, seitdem der Mensch das jeweilige Tier als Nutztier hält. Dann soll das Jahr auf dem Zahlenstrahl gesucht und die Tierkarte an den entsprechenden Platz am Zahlenstrahl gelegt werden. Das Spiel endet, wenn ein Team alle Tierkarten zugeordnet hat. Da hierbei faktisch Minuszahlen behandelt werden, sollte auf die Zeitbegriffe Vergangenheit und Gegenwart verwiesen werden.



## KV 1a: Erkennt ihr mich?

Am Eingang des Museums entdeckt ihr eine große, geheimnisvolle Zahlentafel. Findet ihr mithilfe der Rätselkarten heraus, was man dort erkennen kann?

### Erkennt ihr mich? (Spiel für zwei Kinder)

#### Das braucht ihr:

- ein Stift (pro Kind)

#### So wird gespielt:

- Die Zahlentafel wird in die Tischmitte gelegt.
- Jedes Kind erhält eine Rätselkarte (KV 1b).
- Das Kind mit der Rätselkarte 1 fängt an. Es liest den ersten Satz (1) auf der Karte vor. Danach wird der vorgelesene Satz abgehakt.
- Das zweite Kind löst nun das Rätsel. Es sucht die Lösungszahl auf dem Spielplan und verbindet sie mit dem Startpunkt.
- Danach ist das Kind mit der Rätselkarte 2 an der Reihe. Es liest nun den nächsten Satz (2) vor und hakt ihn ab. Das andere Kind löst das Rätsel, sucht die Zahl auf dem Spielplan und verbindet sie mit dem Punkt der vorherigen Lösungszahl.
- Beide Kinder wechseln sich so lange mit dem Vorlesen und Verbinden ab, bis alle Rätsel gelöst sind.
- Was für ein Tier ist durch das Verbinden mit dem Stift entstanden?

