

Breakout: Einstimmung in die 2. Klasse

Schwierigkeit: leicht–mittelschwer

Dieses Breakout wurde für einen Einsatz zu Beginn der 2. Klasse konzipiert. Thematisch drehen sich die Aufgaben um die vergangenen Sommerferien und der Stoff aus der ersten Klasse wird wiederholt. Dieses Breakout eignet sich also gut als Einstieg nach den Sommerferien, um als Klasse wieder zusammenzufinden, sich auf das neue Schuljahr einzustimmen und spielerisch Unterrichtsinhalte der 1. Klasse wieder ins Gedächtnis zu rufen.

Einstiegsgeschichte + Inhalt der Schatzkiste

Die Lehrkraft erzählt den Kindern, dass ihre Tante in den Ferien immer Abenteuerurlaube macht und beim diesjährigen Sommerurlaub im Dschungel von Brasilien mehrere Schatzkisten gefunden hat, die sie leider nicht öffnen kann.

Weil die Lehrkraft der Tante schon so oft von ihrer schlaun und kreativen Klasse erzählt hat, möchte die Tante die Kinder nun um Hilfe bitten. Schaffen es die Kinder, gemeinsam die Rätsel zu lösen und die Schatzkiste zu öffnen?

In der Schatzkiste finden die Kinder einen Schatz in Form von Schokomünzen. Außerdem gibt es für die schnellen Gruppen ein Ausmalbild zum Thema Dschungel.

Rechnen

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Rechnen*

Aufgabenbeschreibung:

Drei Rechenaufgaben müssen gelöst werden. Die Ergebnisse hintereinander ergeben den gesuchten Zahlencode.

$$16 - 9 = 7$$

$$5 + 6 - 7 = 4$$

$$20 - 8 + 2 - 5 = 9$$

Zahlencode: 7-4-9

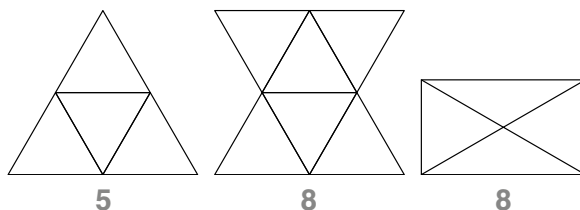
Dreiecke

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Dreiecke*

Aufgabenbeschreibung:

Die Anzahl der Dreiecke in drei verschiedenen Figuren muss erkannt werden. Dabei müssen die Kinder darauf achten, dass nicht nur die kleinen Dreiecke gezählt werden.



Zahlencode: 5-8-8

Winkeralphabet

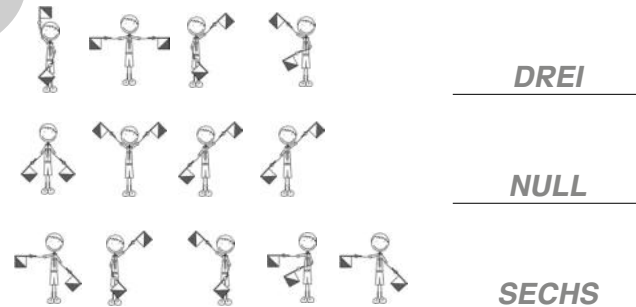
Typ: analog

Material: Auftragskarte *Winkeralphabet*, Hinweiskarte

Aufgabenbeschreibung:

Eine geheime Nachricht, die mit Winkeralphabetbuchstaben geschrieben wurde, muss entziffert werden. Der verschlüsselte Hinweis lautet DREI-NULL-SECHS.

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



Zahlencode: 3-0-6

Im Sportunterricht

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Im Sportunterricht*

Aufgabenbeschreibung:

Drei „Sportübungen“ werden beschrieben. Die Kinder müssen die Beschreibungen der drei Übungen vorlesen. Immer ein Kind macht die Übung vor und stellt dadurch mit dem Körper eine Zahl dar, die von den restlichen Mitgliedern der Gruppe erkannt werden muss.

Zahlencode: 1-4-8

Buchstabensalat

Typ: analog
Material: Auftragskarte *Buchstabensalat*

Aufgabenbeschreibung:

In einem Wortgitter müssen drei Zahlwörter gefunden werden. Diese drei Ziffern sollen der Größe nach geordnet werden.

P	Ä	V	V	D	E	E
O	U	E	Ä	R	L	I
J	K	Z	Y	E	D	N
Z	G	D	H	I	U	S
R	A	P	V	W	F	R
G	Y	S	E	C	H	S
X	Z	K	F	L	C	E

Zahlencode: 1-3-6

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

Ferienaktivitäten

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

Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes werden die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe weitergeleitet. Die Beschreibung von Ferienaktivitäten muss dem jeweilig passenden Bild zugeordnet werden.
<https://learningapps.org/watch?v=ppydvcxvk20>

Zahlencode: 2-5-0

Wo wohnt Uli?

Typ: analog
Material: Arbeitsblatt *Wo wohnt Uli?*

Aufgabenbeschreibung:

Die Wegbeschreibung zu Ulis Haus muss auf der „Straßenkarte“ korrekt nachvollzogen werden, um das Haus mit dem gesuchten Zahlencode zu identifizieren.



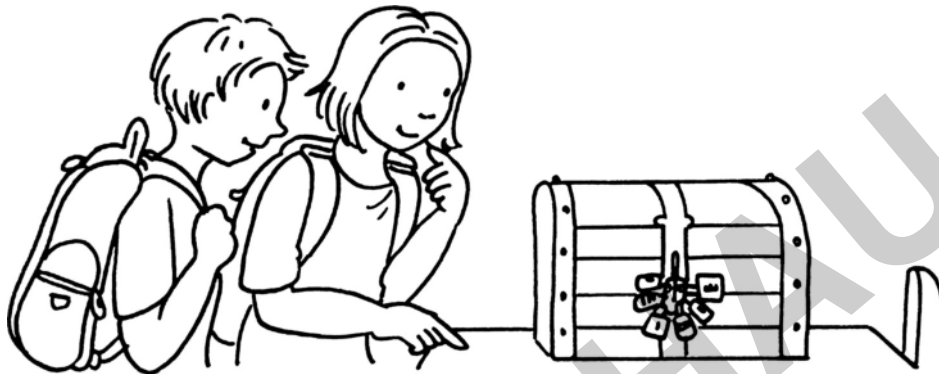
Zahlencode: 4-0-2



Einstiegsgeschichte

Die Tante eurer Lehrkraft hat bei ihrem diesjährigen Sommerurlaub im Dschungel von Brasilien eine Schatzkiste gefunden. Leider kann sie die Kiste nicht öffnen.

Da die Tante schon oft von eurer Lehrkraft gehört hat, wie schlau und kreativ ihr seid, bittet euch die Tante nun um eure Hilfe. Schafft ihr es gemeinsam, die Rätsel zu lösen und die Schatzkiste zu öffnen?



Inhalt der Schatzkiste

