Zeitschrift: Die neue Schulpraxis
Band: 88 (2018)
Heft: 10

Heft

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 30.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Oktober 2018 Heft 10

die neue schulpraxis

PH ZH PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE ZÜRICH
BIBLIOTHEK 8090 ZÜRICH
Pädagogische Hochschule Zürich
UM2154576

Was passiert mit unserem Abfall?

Unterrichtsfragen
Spielen und Lernen – ein Gegensatz?

Unterrichtsvorschlag
Helvetismen

Unterrichtsvorschlag
Martin Luther (1483–1546)

ECDL
locally certified – globally accepted

Ich beweise meine Computerkenntnisse mit dem ECDL Zertifikat!

Bieten Sie Ihren Schülerinnen und Schülern das internationale ECDL Zertifikat schulintern an!

Vorteile für Ihre Schule:

- ECDL passend zu PC-Kenntnissen und Informatik aus dem Lehrplan 21
- Online-Tests für PC und Mac mit automatischer Auswertung
- Schnelle und unkomplizierte Einführung

Kontaktieren Sie uns:
Tel. 061 270 88 97 oder schulen@ecdl.ch

Informationen unter
www.swissdidac.ch

SWISS DIDAC

Dienstleistungen für das Bildungswesen
Services pour l'enseignement et la formation
Servizi per l'insegnamento e la formazione
Services for education

SWISSDIDAC
Geschäftsstelle
Hintergasse 16, 3360 Herzogenbuchsee BE
Tel. 062 956 44 56, Fax 062 956 44 54

... klettern, rutschen, wippen und spielen.

Jetzt alle Möglichkeiten entdecken von Spielplatzgeräten in Holz, Metall, Kunststoff sowie Parkmobiliar auf **www.buerliag.com**

bürli

SWISS MADE

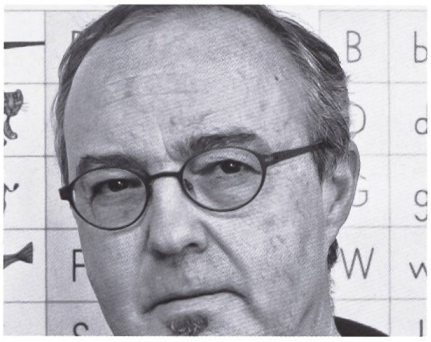
Bürli Spiel- und Sportgeräte AG
CH-6212 St. Erhard LU
Telefon 041 925 14 00, info@buerliag.com

Editorial/Inhalt

Titelbild

Die Aufnahme des Abfallbehälters am Waldrand kann gut als Einstieg ins Thema mit Gruppengesprächen genutzt werden. Steht der orange Sammeleimer hier am richtigen Ort? Was könnte/sollte darin sein? Was passiert eigentlich mit dem Abfall? (min)

Von Plastikmüll und Fake News



Marc Ingber marc.ingber@schulpraxis.ch

Plastikmüll – ein Zivilisationsmüll, der omnipräsent ist. Plastik ist aus unserem Alltag kaum mehr wegzudenken, wird aber immer mehr zum Fluch, weil er sich als Abfall kaum zersetzt. Ein Umdenken ist gefordert und findet auch allmählich Gehör: Plastiktüten – beim täglichen Einkauf für viele noch immer eine Selbstverständlichkeit – werden innert kurzer Zeit zu Müll. Das Umdenken findet meist schneller statt, wenn es über das Portemonnaie geht. Einen Extrafünfer für so ein Säcklein ist dann doch vielen zu viel.

Die Müllproblematik zeigt sich besonders in den Gewässern. Jährlich gelangen über neun Millionen Tonnen Kunststoffabfälle in die Meere. Etwa ein Fünftel des Mülls stammt von Schiffen, der Rest erreicht die Ozeane vom Festland über Abwasserkanäle und Flüsse, durch Windverwehung oder über die Strände. Meeresströmungen tragen das schwimmende Treibgut an entlegenste Orte. Plastikmüll findet sich an einsamen Stränden genauso wie am Meeresgrund der Antarktis wieder. Bilder von Mikromüll in toten Fischen haben aufgewühlt: Die Tiere verschlucken diese Produkte, weil sie sie mit Nahrung verwechseln. So findet man die Mikropartikel schliesslich in unserer Nahrungskette, etwa in Fischfilets. Sie enthalten hochgiftige Metalle wie Blei. Noch weiss man nicht, welche Folgen sich daraus im menschlichen Körper ergeben könnten. Die Forschung nach Ersatzprodukten läuft auf Hochtouren. So setzt ein visionärer Forscher in Fribourg auf einen Abfall, der normalerweise in der Kehrichtverbrennung landet: Hühnerfedern! Erste Versuche zur Herstellung von Plastikersatz sind vielversprechend.

Geschriebener Abfall

Als Fake News werden nach Wikipedia manipulativ verbreitete, vorgetäuschte Nachrichten bezeichnet, die sich überwiegend im Internet, insbesondere in sozialen Netzwerken und anderen sozialen Medien, zum Teil viral verbreiten.

Populär wurde das Thema während der Berichterstattung zur Präsidentschaftswahl in den USA 2016 und dem anhaltend speziellen Verhältnis des amtierenden Präsidenten zu den Medien. Fake News hat es aber schon früher gegeben. Bereits zu Zeiten der Reformation und während der Französischen Revolution wurden unzählige Flugblätter mit Diffamierungen der politischen Gegner verbreitet, um die Meinung der Bürger zu manipulieren. Aber auch die Wissenschaft hat Probleme damit: Neue Onlineverlage verleihen für Geld fast jeder Umfrage oder Untersuchung das Siegel von Wissenschaftlichkeit.

Fake News können verunsichern und Ängste auslösen. Viele ältere Schulkinder werden im Netz durch solche Falschaussagen gedemütigt. Für Eltern und Schule bleibt die Handhabung von Smartphones eine Herausforderung! – Aber, für alle Notfälle: Eine Medizinalfirma bietet schon für den Schulstart in die erste Klasse «Chügeli gegen Konzentrationsschwäche, nervöse Unruhezustände, Schlaflosigkeit und Überreizung» an.

Welch gelungene Kombination von Müll und Fake News.

4 **Unterrichtsfragen**
Verhaltensmuster, die das Lernen prägen
Effizienz durch Reflexion
Michael Schweyer

8 **Unterrichtsfragen**
Spielen und Lernen – ein Gegensatz
Ideen für den eigenen «Spiele-Rucksack»
Andi Zollinger

11 U **Unterrichtsvorschlag**
Was passiert mit unserem Abfall?
Beitrag zu Natur, Mensch, Gesellschaft
Ursina Lutz

27 U M **Unterrichtsvorschlag**
Zentangle: Kreative Musterkunst
Mehr als nur Kritzeln
Olivia Wüst

32 M **Unterrichtsvorschlag**
Helvetismen
Beilage zu Besonderheiten im Schweizer Hochdeutschen
Anja Zünd, Illustrationen: Irma Hegelbach

38 O **Unterrichtsvorschlag**
Seefahrer, Entdecker und Kartograph
James Cook, 1728–1779
Carina Seraphin

46 O **Unterrichtsvorschlag**
Der unangepasste Reformer als Vorbote des aufgeklärten Menschen
Martin Luther, 1483–1546
Carina Seraphin

50 O **Unterrichtsvorschlag**
Eröffnungstipps I
Schach für die Schule
Markus Regez

53 **Medien und Informatik**
«Die Welt besteht aus Grundformen»
Graziano Orsi

58 U M O **Schnipselseiten**
Bodenturnen: Zirkus-Posten
Gilbert Kammermann

7 Museen
56 Freie Unterkünfte
60 Lieferantenadressen
63 Impressum und Ausblick

Effizienz durch Reflexion

Folge 2

Verhaltensmuster, die den Unterricht prägen

Der Unterricht wird von der Lehrperson und ihrem Verhalten geprägt. Die Planung und Durchführung des Unterrichtes sowie der Umgang mit Kindern, Eltern und Kollegen/-innen widerspiegeln die Werte und Schwerpunkte der Lehrperson. Das 3DP-Modell gibt Ihnen ein einfaches Tool zur Hand, um sich selbst und Ihre Arbeit zu reflektieren und Ihren Unterricht weiterzuentwickeln. Michael Schweyer

Morgens um acht Uhr in einer vierten Klasse: Frau Weber steht an der Tür, während die Kinder das Zimmer betreten, die Lehrerin kurz begrüssen, an ihren Platz gehen, ihr Buch hervornehmen und still zu lesen beginnen. Beeindruckend, die Ruhe und die Struktur im Zimmer. Einige Minuten vergehen, die Lehrerin hat die Türe geschlossen und steht nun vor der Klasse: «Guten Morgen miteinander, legt bitte die Lesebücher unter das Pult und schlagt das Mathematikbuch auf Seite 38 auf.»

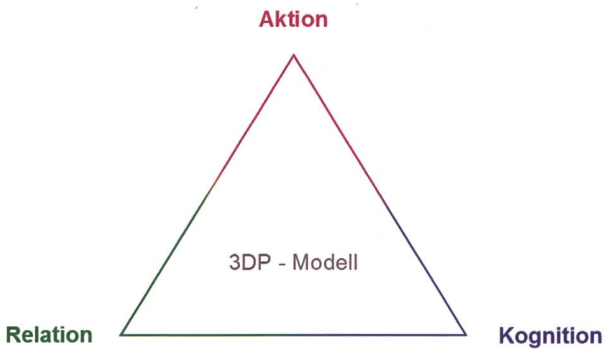
Im Zimmer daneben unterrichtet Frau Petrig ebenfalls eine vierte Klasse. Sie steht mitten im Schulzimmer, um sie herum eine Gruppe Kinder, die erzählen; irgendwo lachen noch einige Mädchen lauthals und eine Gruppe Jungs tummelt sich auf dem Fenstersims. Beeindruckend, die Lebendigkeit und Freude, die da spürbar ist. Es läutet, die Lehrerin und die Kinder setzen sich im hinteren Teil des Schulzimmers auf Kissen in einen Kreis, fünf Mädchen streiten sich um den Platz neben Frau Petrig. «Guten Morgen miteinander, ich hoffe ihr habt alle gut geschlafen und seid ausgeruht für diesen neuen Tag, der auf uns wartet …»

Sicher kennen Sie solche und ähnliche Situationen. Als Berater von Lehrpersonen erlebe ich diese tollen Unterschiede im Unterrichten und der Klassenführung. Wer ist nun die bessere Lehrperson? Sicher gehen Sie mit mir einig, dass es hier nicht um besser oder schlechter geht, sondern um

3DP-Modell

Das Modell der **3-D**imensionalen **P**rozesse nach M. Schweyer und P. Metzger

Ein Prozess bezeichnet eine zielgerichtet geführte Bewegung. In der Schule sind dies Lernprozesse, Unterrichtsprozesse, Teamprozesse sowie auch Schulentwicklungs- und Veränderungsprozesse. All diese Prozesse haben die Gemeinsamkeit der drei Dimensionen.



Aktion beschreibt die Tätigkeiten, die Massnahmen und die konkreten Schritte, welche gegangen werden.

Kognition beschreibt die Strategie, die Planung und Struktur, das Denken und Verstehen.

Relation beschreibt die Verbindung, die Beziehung, den Austausch, die gegenseitige Resonanz.

Menschen, welche im Prozess beteiligt sind, legen verschiedene Schwerpunkte in den drei Dimensionen. Während für den einen die detaillierte Planung wesentlich ist (Kognition), möchte der andere schon mit der Umsetzung beginnen (Aktion). Für den Dritten ist die Absprache besonders zentral (Relation).

In diesem Artikel werden die **Unterrichtsprozesse der Lehrpersonen auf der Grundlage dieser drei Dimensionen** näher betrachtet.

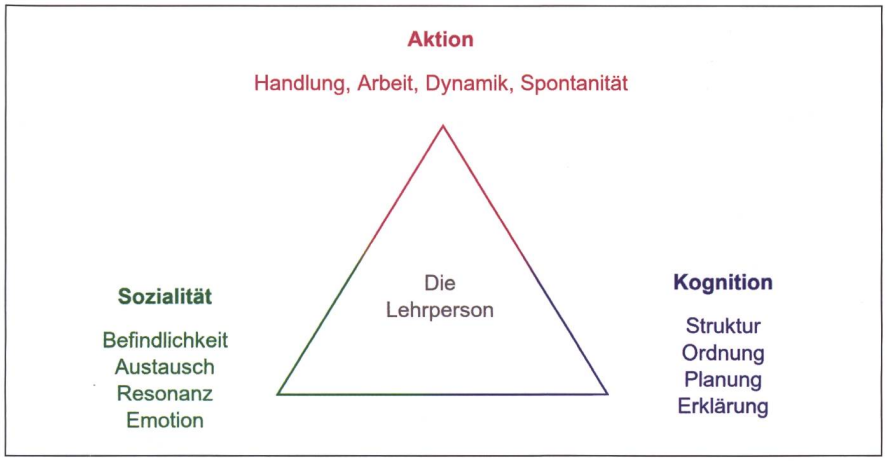


Abb. 1

die Erkenntnis, wie stark die Lehrperson mit ihren Werten und ihrem Verhalten den Unterricht prägt. Während Frau Weber sich stark an den Dimensionen Kognition und Aktion orientiert, steht für Frau Petrig die Dimension Relation im Vordergrund. Beide machen guten Unterricht und beide haben Entwicklungspotenzial.

1 Das 3DP-Unterrichtsmodell

Verschiedene Theorien aus der Didaktik, Methodik und Pädagogik wurden mit den Erfahrungen aus der Beratung von Lehrpersonen eng verknüpft. Dadurch entstand für die Lehrpersonen ein praktisch anwendbares Modell für den täglichen Gebrauch im Unterrichtsalltag. Ganzheitliche Unterrichtsprozesse bewegen sich in folgenden drei Dimensionen (Abb. 1).

Natürlich bewegen sich alle Lehrpersonen in allen drei Unterrichtsdimensionen. Das Bedürfnis, sich in der einen oder anderen Dimension stärker zu bewegen, ist jedoch unterschiedlich. Dies wird nicht nur im Unterricht, sondern im gesamten Verhalten sichtbar. Die Erkenntnis über die Ausprägung der drei Dimensionen im eigenen Verhalten als Lehrperson ist ein Schlüssel für die erfolgreiche Weiterentwicklung. Lehrpersonen mit unterschiedlichen Verhaltensmustern sind nicht besser oder schlechter. Sie sind anders und bringen unterschiedliche Werte und Bedürfnisse mit.

Herr Theiler reflektierte die Ausprägung der drei Dimensionen für sich als Lehrperson folgendermassen: «Meine höchste Dimension ist die Kognition. Detaillierte Planung und klare Strukturen sind für mich unumgänglich. Meine Hauptaufgabe als Lehrperson sehe ich darin, den Kindern Dinge zu erklären. An zweiter Stelle liegt die Dimension Relation: Ich pflege einen intensiven Austausch mit den Schülern und achte darauf, dass auch ihre Anliegen von mir immer wieder gut wahrgenommen werden. Die Dimension Aktion ist mir eher fremd: Spontane Veränderungen machen mir Mühe, deshalb habe ich Dinge gerne sauber geregelt. Einfach einmal ausprobieren, auch wenn noch nicht alles klar verstanden ist, finde ich ganz schwierig. Da rege ich mich auch auf über die Kinder, welche diesen Weg einschlagen.»

2 Die Unterrichts- und Verhaltensmuster im Detail

2.1 Lehrpersonen mit hoher Aktion

Für Lehrpersonen mit einer hohen Dimension Aktion ist es wichtig, viel genutzte Lern- und Arbeitszeit im Unterricht zu integrieren. Sie sind spontan und möchten schnell vorwärtsgehen. Am Anfang der Lektion wird sofort in den Unterricht gestartet, lange Erklärungen mögen sie nicht. Es läuft immer etwas. Manchmal scheint es chaotisch und das Schulzimmer ist nicht so sehr geordnet. Viel Material bereit zu haben, ist ihnen wichtig. Das wird schon in der Vorbereitung ersichtlich: «Lieber zu viel Material und Möglichkeiten, dann kann ich während des Unterrichts spontan entscheiden, was ich nun einsetzen möchte.» Sie fordern eine hohe Eigenaktivität der Kinder. Schüler/-innen, die selber ausprobieren und Lernwege erforschen, entsprechen den Werten der Lehrpersonen mit hoher Dimension Aktion. So bringen sie auch oft eine hohe Fehlertoleranz mit, weil man ja durch Fehler lernt (trial & error). Schüler/-innen, welche oft nachfragen und Dinge bereden möchten, sind eine Herausforderung für diese Lehrpersonen. «Beginne doch einfach einmal, versuche es und arbeite vorwärts», ist ihre gedachte oder gesagte Antwort. Die Beziehung mit den Kindern wird durch gemeinsame Tätigkeiten und Erlebnisse gefördert (Abb. 2).

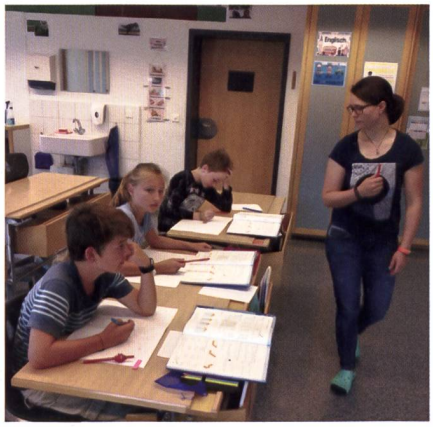


Abb. 2

2.2 Lehrpersonen mit hoher Kognition

Struktur, Erklärung und Regeln sind die Grundelemente einer Lehrperson mit hoher Dimension Kognition. Der Unterricht ist durchdacht, spontane Abweichungen und Störungen sind für die Lehrperson in der Kognition eine Herausforderung. Die Schüler und Eltern sind detailliert informiert darüber, was in der Schule und im Unterricht abläuft. Ein wesentlicher Teil des Lernprozesses ist für diese Lehrperson die genaue Erklärung des Lerninhaltes. Sie mag es, mit strukturierten Arbeitsplänen und Kontrolllisten zu arbeiten. Auch Klassenregeln, Ämtliplan und Tagesablauf haben ihren gut sichtbaren Platz. Im Zimmer herrscht Ordnung, jedes Ding hat seinen bestimmten Platz. Sie haben einen hohen Anspruch an die Fähigkeit der Kinder, zu denken und zu reflektieren. «Denke zuerst nach, bevor du etwas tust!» und «Denke selber, bevor du nachfragst!» beschreiben die Einstellung dieser Lehrperson.

2.3 Lehrpersonen mit hoher Relation

Der Fokus der Lehrperson mit hoher Dimension Relation liegt auf der Beziehung und den Verbindungen innerhalb des Schulzimmers. «Nur in einem guten Klassenklima und auf der Grundlage einer guten Beziehung zwischen Lehrperson und Schülern/-innen kann effizient gelernt werden.» Eine wichtige Unterrichtsform ist für sie die gemeinsame Erarbeitung eines Themas im Klassengespräch. Miteinander reden, Austauschen von Erfahrungen, Fragen stellen und miteinander Lösungen finden sind wichtige Elemente im Unterricht von Lehrpersonen mit hoher Relation. Fragen ist immer erlaubt und erwünscht.

Abb. 3

Abb. 4

Sie haben während des Unterrichts wenig Momente, in welchen sie für sich alleine etwas arbeiten oder korrigieren. Denn meistens steht ein Kind, welches Unterstützung braucht, bei ihnen am Pult. Oder sie sind gerade mit einer Gruppe Kinder in ein Gespräch vertieft. «Zeigt mir die Arbeit, bevor ihr weitermacht! Kommt zu mir, wenn ihr etwas nicht versteht!», fordert sie die Kinder auf. Aufmunternde Worte wie auch Tadel sind ständige Begleiter der Lehrperson in Relation (Abb. 3).

3 Reflexion über das eigene Verhalten

Alle Menschen bringen eine Mischung aus allen drei Dimensionen mit. Die unterschiedliche Gewichtung und Intensität der Dimensionen nennen wir Verhaltensmuster. Sicher gibt es in allen Beschreibungen Elemente, welche Sie ansprechen. Doch bei einer Dimension ertappen Sie sich und denken: Ja, genau so muss es sein. Diese Unterschiedlichkeit der Dimensionen im Leben von verschiedenen Personen führen mitunter auch zu Differenzen, Konflikten und Missverständnissen.

Seien Sie sich bewusst:
- dass alle Dimensionen in Ihnen schlummern
- dass sie Ihr natürliches Verhaltensmuster mitbringen, in welchem die Dimensionen nicht gleich gewichtet sind
- dass es kein richtiges und kein falsches Verhaltensmuster in den Dimensionen gibt
- dass Schüler/-innen und Lehrpersonen mit anderen Verhaltensmustern anders «ticken» als Sie.

Fragen Sie sich:
- Welche Dimensionen sind bei mir besonders ausgeprägt vorhanden, welche finden weniger Beachtung?
- Wo sehe ich in meinem Unterricht die Auswirkung davon?
- Welche Kinder bringen ein anderes Verhaltensmuster mit und haben dadurch andere Bedürfnisse?
- Will ich meinen Unterricht aufgrund der verschiedenen Dimensionen verändern und optimieren? (Abb. 4)

4 Persönliche Unterrichtsentwicklung

Werden die drei Dimensionen im Unterricht im Gleichgewicht eingesetzt, werden die unterschiedlichen Kinder optimal gefördert:

→ Handlungs- und Erlebnis-Spielraum
→ Klare Strukturen und Erklärungen
→ Feedback- und Beziehungskultur

Frau Ebnöther hat erkannt, wie stark die Dimension Aktion ihren Unterricht prägt. Erforschendes Lernen und viele unterschiedliche Lernarrangements und spontane Wechsel sind bei ihr Standard. Sie hat sich kaum Zeit genommen, die Kinder am Morgen einzuführen und ihnen eine Tagesstruktur zu geben. Für einige Schüler war das in Ordnung, andere kamen damit nicht zurecht. Als ersten Schritt veränderte sie ihren Unterricht, indem sie jeden Morgen eine Orientierungs- und Besprechungsphase einführte. Kinder, welche Struktur und Austausch brauchten, wurden viel besser abgeholt und arbeiteten anschliessend effizienter in den verschiedenen Lernarrangements. Sicher ist Ihnen bewusst geworden, dass das eigene Verhaltensmuster nicht nur Ihren Unterricht prägt. Die unterschiedlichen Dimensionen werden sichtbar in der Verbindung mit anderen Menschen. Die Beziehungen im Schulhausteam, mit der Schulleitung, den Fachlehrpersonen und Heilpädagogen/-innen wie auch mit den Eltern sind von den grundlegenden drei Dimensionen geprägt. In einem weiteren Artikel in der nächsten Ausgabe wird der Fokus auf die Zusammenarbeit der Lehrperson innerhalb ihres Umfeldes gerichtet sein.

Autor:
Primarlehrer, Erlebnispädagoge und Schulberater aus Einsiedeln. Kernkompetenzen: Lernprozesse, Zusammenarbeit im Team, Schulentwicklung. www.3dp-coaching.ch

Abbildungen:
vom Autor z. V. g.

Dies ist der zweite Beitrag einer dreiteiligen Folge. Der erste Artikel ist in nsp 9/2018 erschienen und stellt das 3DP-Lernmodell vor. Beim Schlussartikel geht's ums Thema «Gemeinsam Schule machen» (nsp 11/2018). Jeder Artikel kann unabhängig von den anderen gelesen werden.

Lehrperson mit …	Unterrichtsoptimierung
… hoher Aktion	• Tages- und Lektionsstruktur visualisieren und erklären. • Genügend Erklärungen und Informationen für die Schüler. • Zeit für persönlichen Austausch mit den Schülern. Feedback und Resonanz.
… hoher Kognition	• Raum für Entdeckungen und den Lernweg «trial & error». • Spontanität und Umgang mit weniger Regeln. • Zeit für persönlichen Austausch mit den Schülern. • Emotionale Situationen wahrnehmen und nicht versachlichen. • Feedback und Resonanz.
… hoher Relation	• Selbständige Lernwege der Schüler, mit wenigen Vorgaben machen lassen. Raum für aktive Bewegung. • Sachlichkeit in emotionalen Themen bewahren. • Genügende Erklärungen und Informationen für die Schüler.

In welches Museum gehen wir?

Einträge durch: «die neue schulpraxis», St. Galler Tagblatt AG, Postfach 2362, 9001 St.Gallen
Telefon 071 272 72 15, Fax 071 272 75 29, markus.turani@schulpraxis.ch

Ort	Museum/Ausstellung	Art der Ausstellung	Datum	Öffnungszeiten
Schwyz Bahnhofstrasse 20 Tel. 041 819 20 64	**Bundesbriefmuseum** Die Alte Eidgenossenschaft zwischen Mythos und Geschichte www.bundesbrief.ch bundesbriefmuseum@sz.ch	Der Bundesbrief von 1291 und seine Geschichte. Stufengerechte Führungen und Workshops auf Anmeldung. Alle Angebote sind kostenlos. Workshop: Mittelalterliche Schreibwerkstatt Workshop: Fahnen, Banner, Wappen Workshop: Initialen in der Buchmalerei	ganzes Jahr	Di–So 10–17 Uhr
Seewen SO Bollhübel 1 Tel. 058 466 78 80 musikautomaten@bak.admin.ch	**Museum für Musikautomaten Seewen SO** www.musikautomaten.ch	(1) **Spezialführung durch die Permanente Ausstellung,** kombinierbar mit dem Zauberklang-Rundgang für alle Klassen (2) **Workshop Gloggomobil** für 3./4. Primarklassen, mit kostenloser Informationslehrermappe	ganzes Jahr Di–So ohne (24./25./31.12. 2018) **Kostenlos** für Primarschulen bis Sek II	Klassen nach Voranmeldung: (1) Di–So 9.30–17 Uhr (2) Di–Fr 9.30–11.30 Uhr
Winterthur Technoramastrasse 1 Tel. 052 244 04 44	**Swiss Science Center Technorama** www.technorama.ch	An über 500 Experimentierstationen findet hier jedermann etwas zum Hebeln und Kurbeln, Beobachten und Staunen. Stark erweitertes **Workshop-Angebot** zu Themen der Biologie, Chemie und Physik. Sonderausstellung **«Der vermessen(d)e Mensch»**	Ganzes Jahr 25. Dezember geschlossen	täglich 10.00 – 17.00 Uhr Schulanmeldungen: 052 244 08 88 reservation@technorama.ch

UNSERE INSERENTEN BERICHTEN

Bauchreden lernen?

Bauchreden ist uralt. Die ersten Bauchredner behaupteten, sie könnten mit einem Geist reden. Dieser Geist wohnte angeblich im Bauch. Daher kommt auch die Bezeichnung «Bauchreden». In Wirklichkeit hat aber Bauchreden mit dem Bauch wenig zu tun.

FRIDOLIN, erfahrener Bauchredner und Zauberkünstler, tritt mit Kinderprogrammen für jede Altersstufe an Schulen auf. Und immer wieder wird ihm die Frage gestellt: Ist Bauchreden lernbar? Nicht nur Kinder, auch Erwachsene haben da immer noch ganz falsche Vorstellungen. Gerne bringt **FRIDOLIN** ein bisschen Licht in eine fast vergessene Kunst. Er selbst lernte die Ventriloquia (Bauchredekunst) als Primarschüler aus einem antiquarischen Buch.

Angebotsübersicht

Stufe: Kindergarten, 1.–3. Klasse, 45 Minuten
Bauchreden begeistert
Fuxi ist nicht zu finden. Fridolin zeigt ein Bild vom schlauen Füchslein. Aber da die Farben fehlen, müssen die Kinder helfen. Von ihren bunten Kleidern packen sie eine Handvoll Farbe und werfen sie gegen das Bild. Und dank Zauberspruch und Zauberluft erscheint Fuxi! Die Kinder müssen helfen den Zauberspruch zu sagen, mal laut, mal leise, sie müssen nach Zaubersalz greifen oder Zauberluft gegen die Bühne blasen und dank Fuxis Zauberstab gelingt die Hasenjagd.

Stufe: 4.–6.Klasse, 45 Minuten
Fridolin erzählt wie er Bauchredner wurde
Mit Unterstützung seiner Figuren José (aus Socke), Hugo (aus Serviette) und Pinky, ein schräger Vogel, erzählt Fridolin wie er in der zweiten Primarschule auf den Geschmack kam mit dem Bauch zu reden. Fridolin macht auch mit den Kindern einfache Übungen wie sie selbst ein paar Worte mit der Bauchredetechnik hervorbringen können. Sehr unterhaltsam wird es, wenn Fridolin Schülerinnen und Schüler auf die Bühne holt und sie als lebende Figuren einsetzt.

Stufe: 4.–9. Klasse
Workshop Bauchreden
In einem Mini-Lehrgang zeigt Fridolin wie die Schülerinnen und Schüler die Bauchredetechnik erlernen können. Kurz streift er den Ursprung und die Geschichte dieser fast vergessenen Kunst. So erfahren die Schüler, dass es bereits im Altertum Bauchrednerinnen und Bauchredner gab. Aus einfachen Materialien entstehen Puppen, die erste Worte von sich geben.

Fridolin Kalt/Calindo
calindo@bluewin.ch/www.calindo.ch

Ideen für den eigenen «Spiele-Rucksack»

Spielen und Lernen – ein Gegensatz?

Keine Frage, Spielen ist auch in der Schule eine wertvolle pädagogische Tätigkeit. Ich mache gute Erfahrungen damit, immer einige Spielideen griffbereit in meinem «geistigen Spiele-Rucksack» zu haben. So kann ich bei Bedarf ein Spiel zücken und damit den Unterricht situationsadäquat gestalten und abwechslungsreich rhythmisieren. Andi Zollinger

Ein Spiel zeichnet sich dadurch aus, dass es intrinsisch motiviert gespielt wird, von positiven Emotionen begleitet wird und der Spielprozess wichtiger ist als das Spielergebnis (Einsiedler, 1999, S. 17). Da Spielen eine ureigene Form kindlichen Lernens darstellt, soll es auch in der Schule einen gebührenden Platz erhalten. Gründe dazu gibt es genug, wie zum Beispiel Petillon (2005, S. 20 ff.) ausführt (Auswahl):

- «Spiele fördern die Erfahrung konzentrierten Handelns und verweilenden Tuns. […]
- Das notwendige Üben und Vertiefen kann durch Spiele wesentlich motivierender gestaltet werden. […]
- Bestimmte Spiele eröffnen Wege zum entspannteren Umgang mit emotionalen Problemen und sozialen Konflikten. […]
- Viele Kinder spielen ausserhalb der Schule wenig und einseitig und können sich den Wert des Spielens nicht mehr erschliessen. […]
- Viele Spiele bieten gute Bewegungsanreize und helfen, Anspannungen abzubauen und den ‹Sitzunterricht› aufzulösen.»

Nutzen auch Sie diesen wertvollen pädagogischen Schatz, denn Lernen und Spielen sind keine Gegensätze, sondern gleichwertige Lernwege beim Erwerb von Sach-, Sozial- oder Selbstkompetenz. Aber auch ganz ohne theoretische Fundierung: Vielleicht rechtfertigt ja das begeisterte Mitmachen der Kinder das Spiel im Schulalltag schon zur Genüge! Als «Appetizer» unten eine Idee.

Weitere Karteikarten mit Spielideen finden Sie in folgenden Ausgaben der «neuen schulpraxis»: 36 Spielideen für den Unterrichtsalltag (Nr. 4, 2005, S. 10–19); Unterrichts- und Lektionseinstiege (Nr. 2, 2008, S. 4–6); Lektions-Ausstiege (Nr. 8, 2011, S. 4–9); Würfelspiele (Nr. 8, 2012, S. 4–6); Kooperative Lernmethoden (Nr. 11, 2014, S. 4–9).

Literatur Einsiedler, W. (1999). Das Spiel der Kinder (3. Aufl.). Bad Heilbrunn: Klinkhardt. **Petillon, H.** (2005). 1000 tolle Spiele für die Grundschule (5. Aufl.). Landau: Petra Knecht.

Fax

Zwei parallele Stuhlreihen, wobei die Lehnen gegeneinander gerichtet sind und die Kinder Rücken an Rücken sitzen. In jeder Reihe müssen gleich viele Kinder sitzen, die sich die Hände halten. Am rechten Ende der Reihe liegt in zwei bis drei Metern Abstand ein Gegenstand am Boden (z.B. Jonglierball). Am linken Reihenende ist die Lehrperson, wirft eine Münze und zeigt nur den zwei Kindern an diesem Reihenende, ob Kopf oder Zahl geworfen wurde. Kopf: Möglichst schnell drücken diese zwei Kinder die Hand desjenigen Kindes ihrer Reihe, dem sie die Hand geben, und der Händedruck wird so weitergegeben. Sobald das letzte Kind einer Reihe den Händedruck erhalten hat, versucht es, den Ball zu schnappen. Das schnellere Kind platziert den Gegenstand wieder am Boden und sitzt auf den Stuhl am linken Reihenende (bei der Lehrperson); alle Kinder dieser Reihe müssen also einen Stuhl weiterrücken. Zahl: Es wird kein Händedruck weitergegeben. Welche Reihe zuerst wieder in der Anfangsposition sitzt, hat gewonnen. Bis auf die zwei Kinder bei der Lehrperson gucken die Kinder geradeaus, sodass sie nicht sehen, ob Kopf oder Zahl geworfen wurde. Wird der Händedruck versehentlich bei einer Zahl weitergegeben, müssen die Kinder zur Strafe einen Stuhl Richtung Lehrperson rücken.

Daumenspiel 1

Zwei Kinder stehen sich gegenüber. Es gibt vier Grundbewegungen: Beide Daumen nach unten, oben, rechts oder links zeigen (bei geballter Faust). Im Rhythmus mit beiden Händen auf die eigenen Oberschenkel patschen, dann auf Brusthöhe eine der vier Daumenstellungen zeigen, egal welche, z.B.: Patsch – Daumen nach oben – patsch – Daumen rechts – patsch – Daumen nach unten – patsch – Daumen nach unten – patsch – Daumen nach links – etc. Wenn beide Kinder verschiedene Daumenstellungen machen, wird so gespielt wie beschrieben. Zeigen beide Kinder aber dieselbe Daumenstellung, wird auf die Oberschenkel gepatscht und dann klatschen die beiden Kinder ihre Hände einmal gegeneinander. Danach: patsch – Daumenstellung – patsch – Daumenstellung etc. bis wieder dasselbe Zeichen gemacht wird, usw. Tempo steigern!

1, 2, 3 2

Es wird zu zweit gespielt: Kind A und Kind B. Abwechslungsweise wird fortlaufend laut gezählt: A: «1», B: «2», A: «3», B: «1», A: «2», B: «3», A: «1», B: «2» usw. usf. Um das Spiel anspruchsvoller zu machen, wird die Zahl 1 durch eine Bewegung ersetzt, z.B.: A: Sprung, B: «2», A: «3», B: Sprung, A: «2», B: «3» etc. Dann werden auch die Zahlen 2 und 3 durch eine Bewegung ersetzt. Variation: Bis auf 5, 7 oder 9 zählen.

Wackelstuhl 3

Einen Stuhlkreis bilden. Die Kinder stehen hinter den Stuhl und ziehen die Stuhllehne vorsichtig so zu sich hin, dass der Stuhl nur noch auf den beiden Hinterbeinen steht und möglichst im Gleichgewicht balanciert. In dieser Stellung halten die Kinder den Stuhl, bis die Lehrperson «eins, zwei, rechts» sagt. Blitzschnell wechseln die Kinder beim Wort «rechts» zum rechts stehenden Stuhl und halten ihn an der Lehne, so dass er wenn immer möglich auf den zwei Hinterbeinen stehen bleibt. Kein Stuhl darf umkippen oder auf alle vier Beine zu stehen kommen. Auch linksum möglich.

Splash 4

Stehkreis, ein Kind in der Mitte (nennen wir es Peter). Peter ruft den Namen eines Kindes im Kreis, z.B. Alina. Die Kinder rechts und links von Alina drehen sich einander zu, zeigen blitzschnell mit dem Zeigefinger aufeinander und rufen «splash». Das Kind, das etwas langsamer mit dem Zeigefinger zeigt und ruft, scheidet aus und muss absitzen (Lehrperson ist Schiedsrichter/-in). Peter ruft einen nächsten Namen, etc. Lustig wird das Spiel vor allem dann, wenn bereits einige Kinder sitzen. Denn dann kann es sein, dass die zwei Kinder, die aufeinander «splashen», recht weit vom aufgerufenen Kinde weg sind (weil zwischen ihnen und dem aufgerufenen Kind einige am Boden sitzen).

Schnapp 5

Die Kinder stehen im Kreis. Die rechte Hand wird – Handfläche nach oben, Finger gestreckt – zum rechten Kind hingestreckt. Der gestreckte Zeigefinger der linken Hand wird fein auf die offene Handfläche gestellt, die das links stehende Kind hinhält. Plötzlich ruft die Lehrperson «schnapp». Jedes Kind versucht, mit der rechten Hand den Zeigefinger des Nachbarkindes zu packen und gleichzeitig den eigenen Zeigefinger der linken Hand so schnell wegzuziehen, dass er nicht gepackt wird. Reihum kann jedes Kind einmal «schnapp» rufen. Was kompliziert tönt, spielt sich beim Ausprobieren schnell ein.

Vorwärts – rückwärts 6

Stehkreis. Material: 3 rote und 3 blaue Bälle (andere Farben möglich, idealerweise Jonglierbälle). Vorbereitungsübung: Lehrperson wirft einem Kind (z.B. Anna) den roten Ball zu, Anna wirft ihn einem weiteren Kind zu etc. Jedes Kind erhält den Ball bloss einmal, das letzte Kind (z.B. Pedro) wirft den Ball wieder der Lehrperson zu. Jedes Kind muss sich nur zwei Dinge merken: a) Wem habe ich den Ball weitergespielt? b) Von wem habe ich den Ball erhalten? Spiel: Die Lehrperson gibt nacheinander bis zu drei rote Bälle in die Runde, die immer in der gleichen Reihenfolge weitergeworfen werden. Dann kommen die blauen Bälle ins Spiel: Diese werden jedoch rückwärts herumgeworfen, die Lehrerin wirft den blauen Ball also Pedro zu und kriegt ihn schliesslich wieder von Anna zugespielt. Sehr komplex!

Blinde Fahrt 7

Grosser Stehkreis. Ein Kind, z.B. Lino, steht in der Mitte und schliesst die Augen. Irgendein Kind des Stehkreises ruft: «Lino». Lino geht ganz langsam in die Richtung des Kindes, das seinen Namen gerufen hat. Bevor er den Stehkreis erreicht, muss ein anderes Kind (am besten von der gegenüberliegenden Seite) seinen Namen rufen, er ändert die Richtung und folgt diesem Ruf. Danach mit zwei, drei oder mehr Kindern in der Mitte spielen. Dabei müssen die Kinder des Aussenkreises darauf achten, dass es zu keinen Zusammenstössen der blinden Kinder kommt. Bei «Crash-Gefahr» ruft die Lehrperson «stopp», worauf alle blinden Kinder sofort stillstehen müssen.

Wirbelsturm 8

Stehkreis. Jedes Kind wählt sich in Gedanken ein anderes Kind aus und merkt sich dieses. Es darf nicht verraten werden, welches Kind man sich merkt. Zum Beispiel merkt sich Lisa ihre Freundin Anna. Wenn die Lehrperson «los» ruft, versucht nun Lisa Anna dreimal zu umrunden. Da alle Kinder dasselbe mit ihrem gewählten Kind machen, gibt es ein lustiges Durcheinander und Sich-Nachjagen. Wenn das erste Kind die drei Runden geschafft hat, ruft es «stopp» und die Spielrunde ist zu Ende und eine neue beginnt (bei der sich jedes Kind ein neues merkt). Wichtige Spielregel: Die drei Umrundungen müssen ganz körpernah beim gewählten Kind sein; wenn also z.B. Anna versucht, Peter zu umrunden, darf Lisa nicht einfach einen grossen Kreis um Anna und Peter herum machen. So wäre das Spiel zu einfach.

Ⓤ Unterrichtsvorschlag

Beitrag zu Natur, Mensch, Gesellschaft

Was passiert mit unserem Abfall?

«Mami, du solltest deinen Zigarettenstummel doch nicht einfach auf den Boden werfen!» – Diesen Satz hörte ich unlängst auf einem Spaziergang. Viele Kinder sind in Sachen Abfall sehr sensibilisiert. Mit unseren Kopien können solche Haltungen weiter untermauert werden. Ursina Lutz

Lösungen und Anregungen

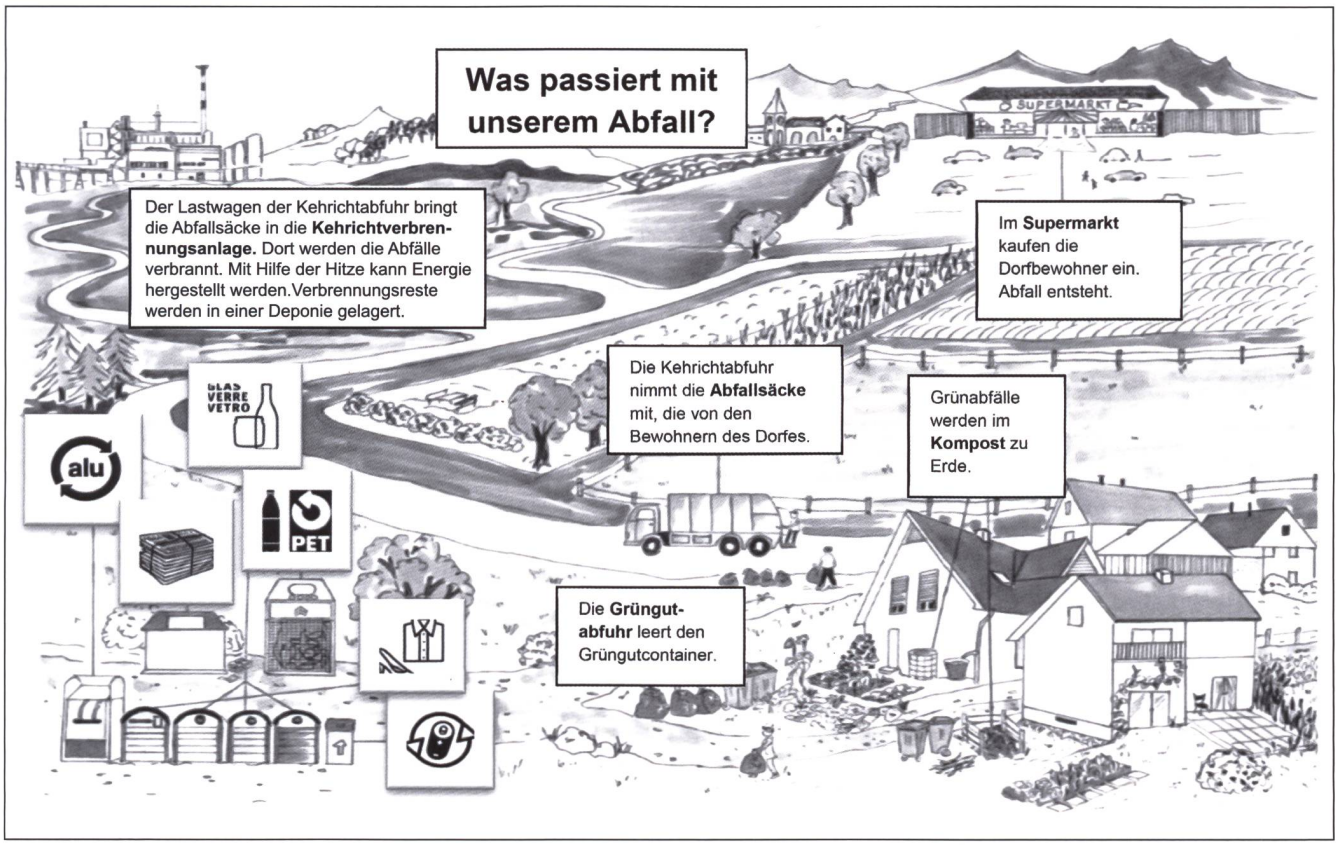
Quellen: Verschiedene Quellen im Internet/Was ist was mini: Schau mal die Müllabfuhr/Unsere Umwelt: Schubi Verlag

Fotos: Ursina Lutz/ **Zeichnungen:** Irma Hegelbach

A1: **1.** Die Kinder sollen verschiedene Beispiele nennen. **2.** Im Plenum kann eine erste Diskussion darüber entstehen, dass nicht alle Abfälle in den Abfallsack gehören. **3.** – Luftverschmutzung, – Tiere fressen Abfall, … ➜ Die Lösungen der Kinder könnten auf einem Plakat gesammelt und immer wieder ergänzt werden.

A2: Die Kinder könnten als Hausaufgabe Verpackungen mitnehmen. Gemeinsam wird auf den Verpackungen nach dem Recyclingzeichen und nach Abfallpiktogrammen gesucht.

A3:



A4: Hier wird vor allem das Vorwissen der Kinder aktiviert. Zudem sollen sie sich in nächster Zeit genau achten, wo und wie Abfall entsorgt werden kann/muss. Die Antworten zu Frage 5 finden die Kinder auf den nächsten Arbeitsblättern.

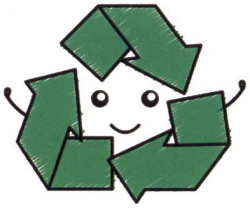
A5: Reihenfolge der Piktos: Aluminium, Glas, Papier und Karton, PET, Batterien, Textilien und Schuhe

A6: Lösung von oben nach unten gemäss Nummern beim Ausschneidebogen: 4, 3, 1, 2

A7: 6, 5, 3, 4, 1, 2

A10: Znüni: Satz a, weil die Znünibox wieder gebraucht werden kann. Einkaufen: Satz b, weil so nicht immer eine neue Tasche gekauft werden muss und somit weniger Abfall entsteht.

A11: Lösungswort: Recycling



A12:

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

Zum Ausschneiden für A3:

Die **Grüngutabfuhr** leert den Grüngutcontainer.

Grünabfälle werden im **Kompost** zu Erde.

Der Lastwagen der Kehrichtabfuhr bringt die Abfallsäcke in die **Kehrichtverbrennungsanlage.** Dort werden die Abfälle verbrannt. Mit Hilfe der Hitze kann Energie hergestellt werden. Verbrennungsreste werden in einer Deponie gelagert.

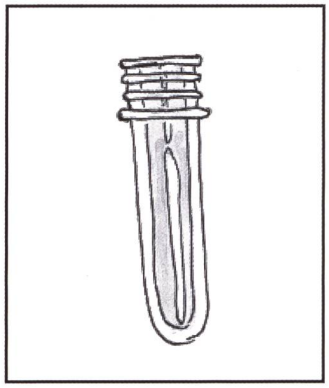
Die Kehrichtabfuhr nimmt die **Abfallsäcke** mit, die von den Bewohnern des Dorfes an die Strasse gestellt worden sind.

Im **Supermarkt** kaufen die Dorfbewohner ein. Abfall entsteht.

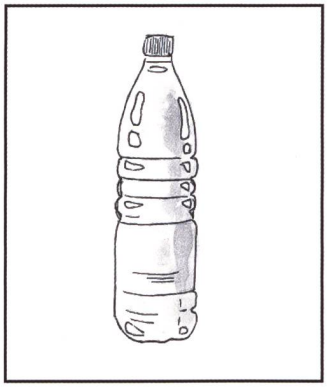
Was passiert mit unserem Abfall?

für A6:

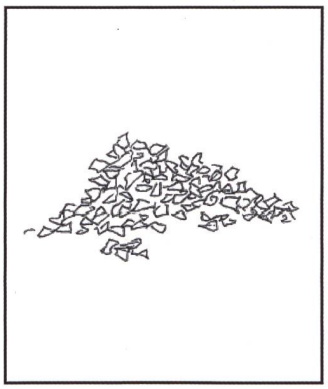
1



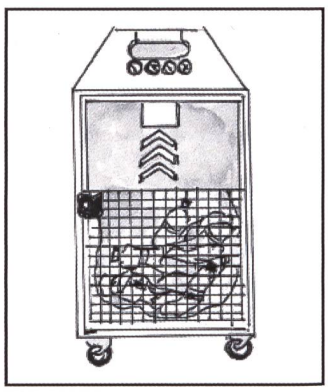
2



3



4

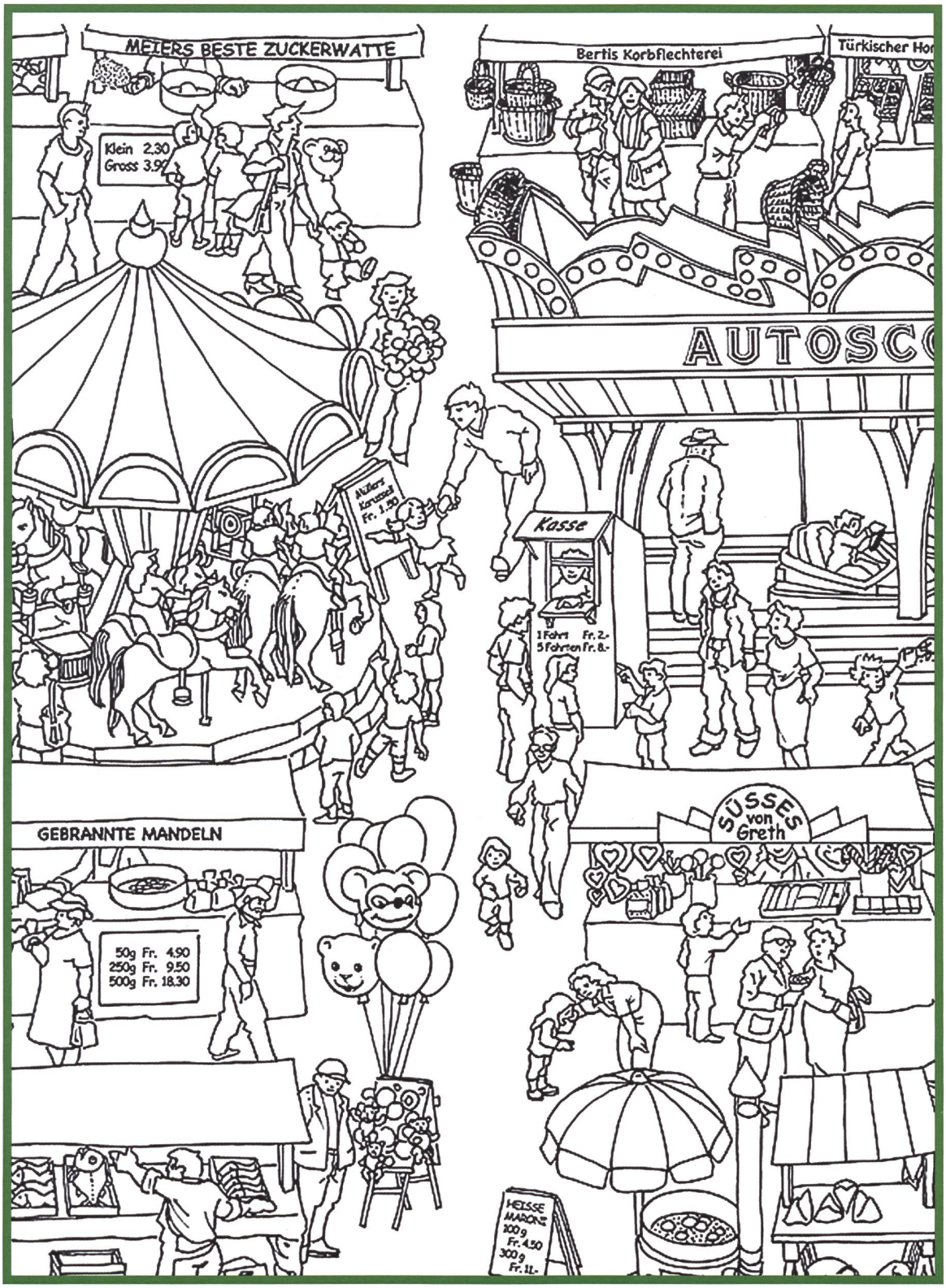


Korrigenda zu Heft 9/18: S. 18 (A4). Hier wurde die falsche Abbildung hinterlegt. Wir bitten um Entschuldigung!

Zwölf Unterschiede

A4 (nsp 9/18)

Findest du zwölf Unterschiede im Vergleich zur grossen A3-Abbildung?



Notiere in dein Heft acht Unsinnsätze, die zur ganzen Marktzeichnung passen.

Beispiel: Die Pferde des Karussells laufen heute besonders schnell, weil sie zum Frühstück teuren Superhafer erhalten haben. (Benütze die Wörterliste bei A6!)

WIE ENTSTEHT ABFALL?

A1

Lies den Text und beantworte die Fragen.

Jeden Tag entsteht bei uns Abfall. Wenn wir etwas kochen, werfen wir die Lebensmittelverpackungen weg, wenn das WC-Papier fertig ist, bleibt die leere Kartonrolle übrig, und wenn wir Früchte essen, werfen wir die Schale weg. Dies sind nur einige wenige Beispiele dafür, wie Abfall entstehen kann. Damit es uns gut geht, müssen wir darauf achten, dass es auch unserer Umwelt gut geht. Zu viel Abfall schadet der Natur.

Wusstest du, dass es in der Natur, das heisst, bei den Tieren und Pflanzen, keinen Abfall gibt?

Nur wo Menschen sind, gibt es Abfall. Es ist wichtig, dass wir Abfälle richtig entsorgen oder wiederverwerten. So können wir zu einer gesunden Umwelt beitragen.

1. Beobachte heute zu Hause: Welche Abfälle entstehen?

2. Wo werft ihr die Abfälle hin?

3. Wie kann Abfall der Natur schaden?

RECYCLING

A2

Lies zuerst den Text durch und löse dann die Aufgabe.

Recycling ist Englisch und heisst Wiederverwertung. Einige Materialien kann man durch Zerkleinern oder Einschmelzen wiederverwerten.

So entsteht viel weniger Abfall. Deshalb solltest du beim Entsorgen unbedingt darauf achten, welche Abfälle wirklich in den Abfallsack geworfen werden sollen. Die wiederverwertbaren Materialien werden separat gesammelt: Glas, Aluminium, PET, Weissblech und noch einige andere Materialien kannst du zu dafür vorgesehenen Sammelstellen bringen.

Von dort aus wird dann alles zu verschiedenen Fabriken gebracht, wo daraus neue Produkte entstehen. Auf den Verpackungen ist meist ein Recyclingzeichen abgebildet. Dieses Zeichen besteht aus einem oder mehreren Pfeilen, die einen Kreislauf symbolisieren.

1. Suche nun auf verschiedenen Verpackungen und Flaschen das Recyclingzeichen.

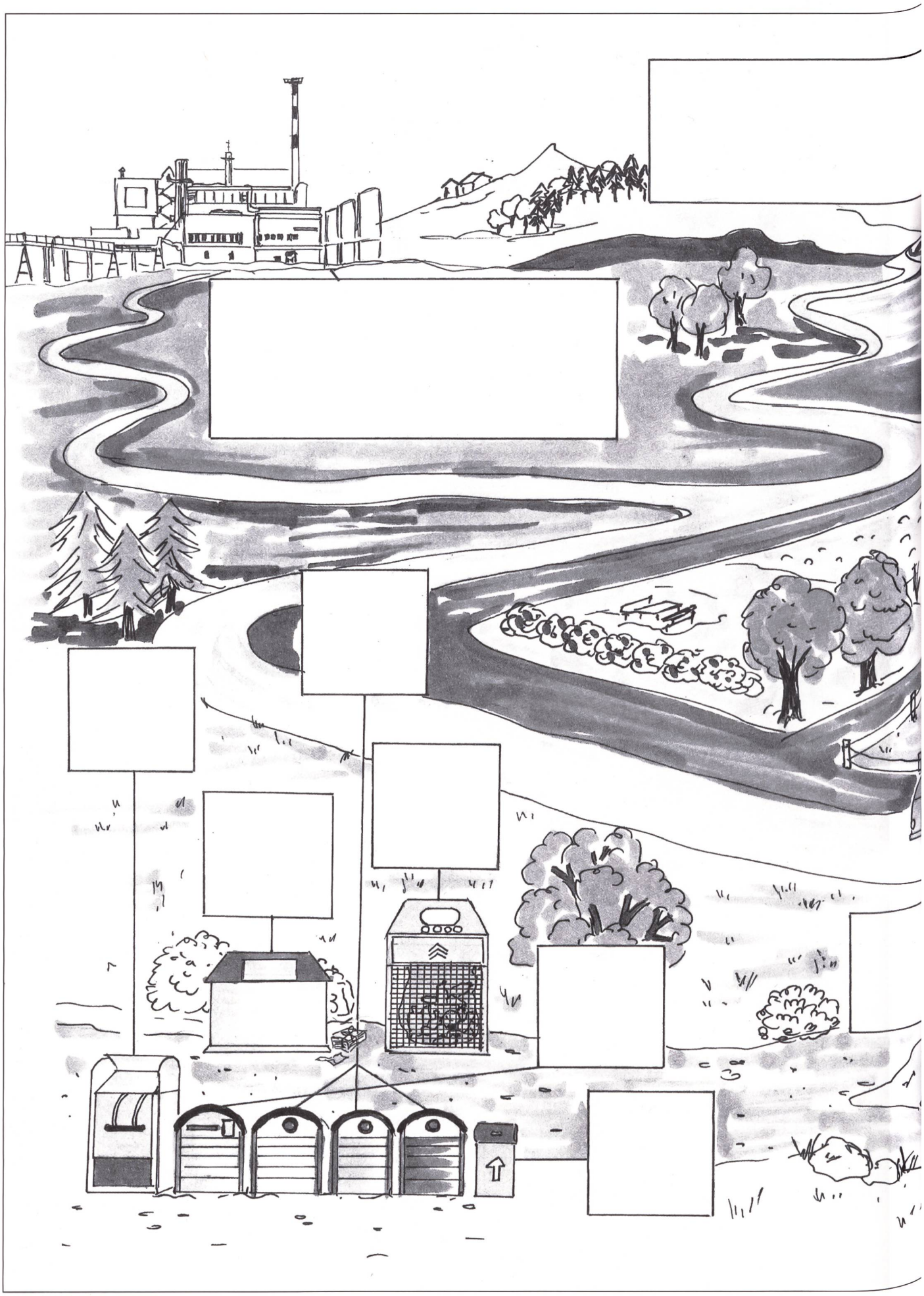
2. Schreibe drei verschiedene Gegenstände auf die Linien, auf denen das Recyclingzeichen abgebildet ist, und zeichne eines der gefundenen Recyclingzeichen ins Feld daneben.

_____

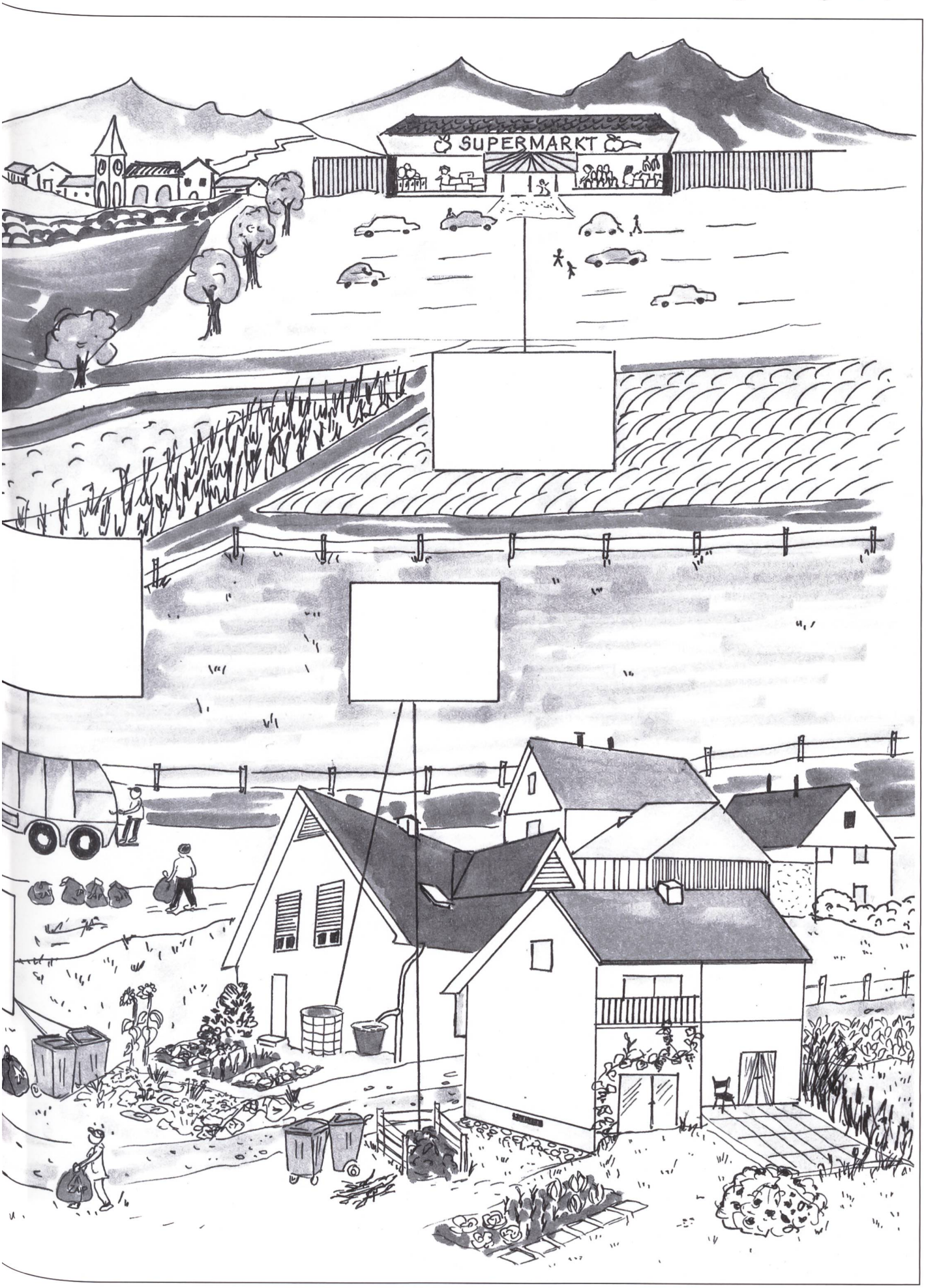
_____

_____

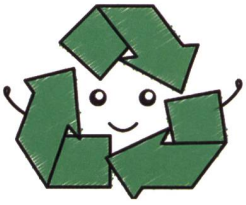
WAS PASSIERT MIT UNSEREM ABFALL?



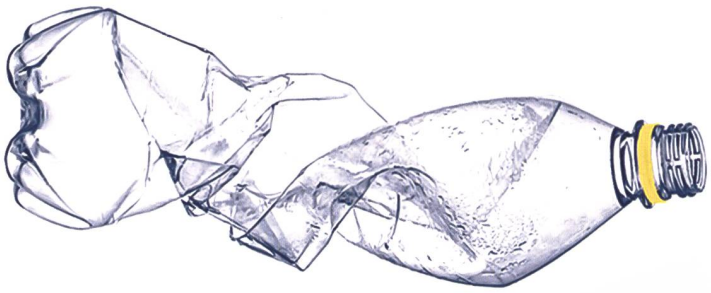
(Zeichnung Irma Hegelbach) A3



FRAGEN UND AUFGABEN ZUM BILD AUF A3



A4



1. Schau dir das Bild auf A3 genau an. Was passiert auf dem Bild?
   Besprecht zu zweit, was ihr alles sehen könnt, und schreibt einige Sätze dazu.

2. Lies die Texte auf dem separaten Blatt und schneide sie aus. Klebe sie an der passenden Stelle aufs Bild. Die kleinen Felder auf der linken Seite füllst du erst dann aus, wenn du A5 bearbeitest.

3. Wo müsst ihr bei euch zu Hause den Abfallsack hinstellen oder hinbringen?

4. Wo gibt es eine Sammelstelle für Glas, PET und so weiter bei euch in der Nähe?

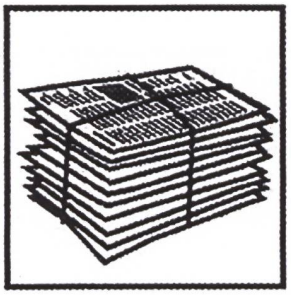
5. Weisst du, was mit diesen Wertstoffen passiert, nachdem sie gesammelt wurden?

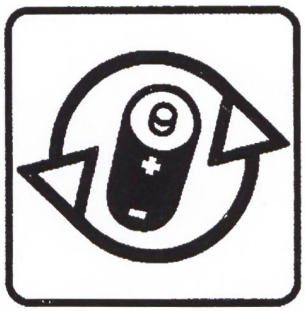
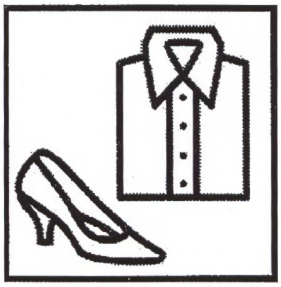
PIKTOGRAMME

A5

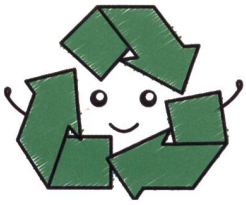
Du siehst unten Abfallpiktogramme. Dies sind kleine Zeichen, die uns zeigen, um welche Art von Abfall es sich handelt. Findest du raus, was die Zeichen bedeuten? Schreibe das passende Wort unten ins Feld. Zeichne die Piktogramme an der richtigen Stelle in die kleinen Kästchen auf dem grossen Bild (A3).

Textilien und Schuhe, PET, Glas, Papier und Karton, Aluminium, Batterien

DER PET-KREISLAUF



A6

Aus alten PET-Flaschen können neue Produkte hergestellt werden. Hier siehst du, wie das funktioniert. Klebe die Bilder an die richtige Stelle.

Nachdem du dein Getränk leergetrunken hast, wirfst du die PET-Flasche zusammengedrückt in einen Behälter für PET.

Die Flaschen werden nun nach Farben sortiert und die Etiketten werden entfernt.

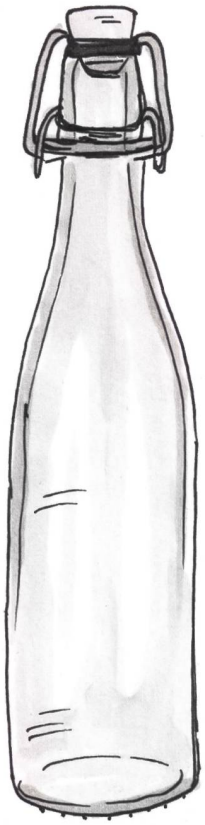
Danach werden die Flaschen zu Schnitzeln zerkleinert.

Aus den geschmolzenen Schnitzeln werden PET-Rohlinge gemacht. Dies sind kleine Vorformlinge, an denen der Verschluss bereits dran ist.

Später werden die Rohlinge in die fertige Form geblasen und gefüllt. Aus PET können auch andere Sachen hergestellt werden, wie zum Beispiel Turnschuhe.

RECYCLING VON GLAS

Auch Glas kann wiederverwendet werden. Du siehst hier den Glaskreislauf. Nummeriere die Sätze in der richtigen Reihenfolge. Schreibe dazu die Zahlen von 2 bis 6 in die Kreise.

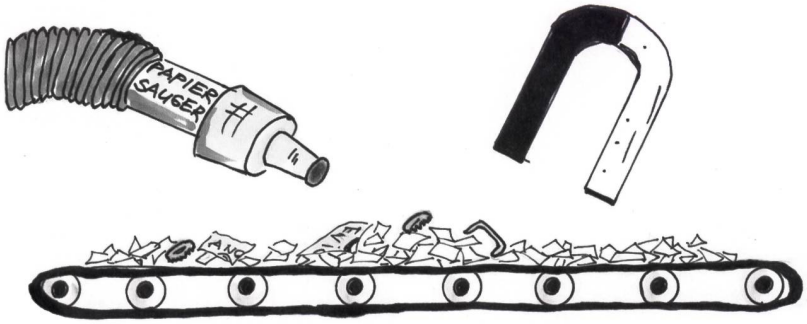


○ Die Flaschen werden abgefüllt und neue Getränke können im Supermarkt gekauft werden.

○ Die sauberen Glasstücke werden dann eingeschmolzen. Neue Flaschen werden gegossen.

○ In der Fabrik wird das Altglas mit einer Maschine zerkleinert.

○ Nun werden die Glasstücke gewaschen. Ein Magnet sortiert die Metalldeckel aus dem Glas und Papierresten werden mit dem Sauger aus den Glasstücken gesogen.



1 Altglas wird in Containern gesammelt und nach Farben getrennt.

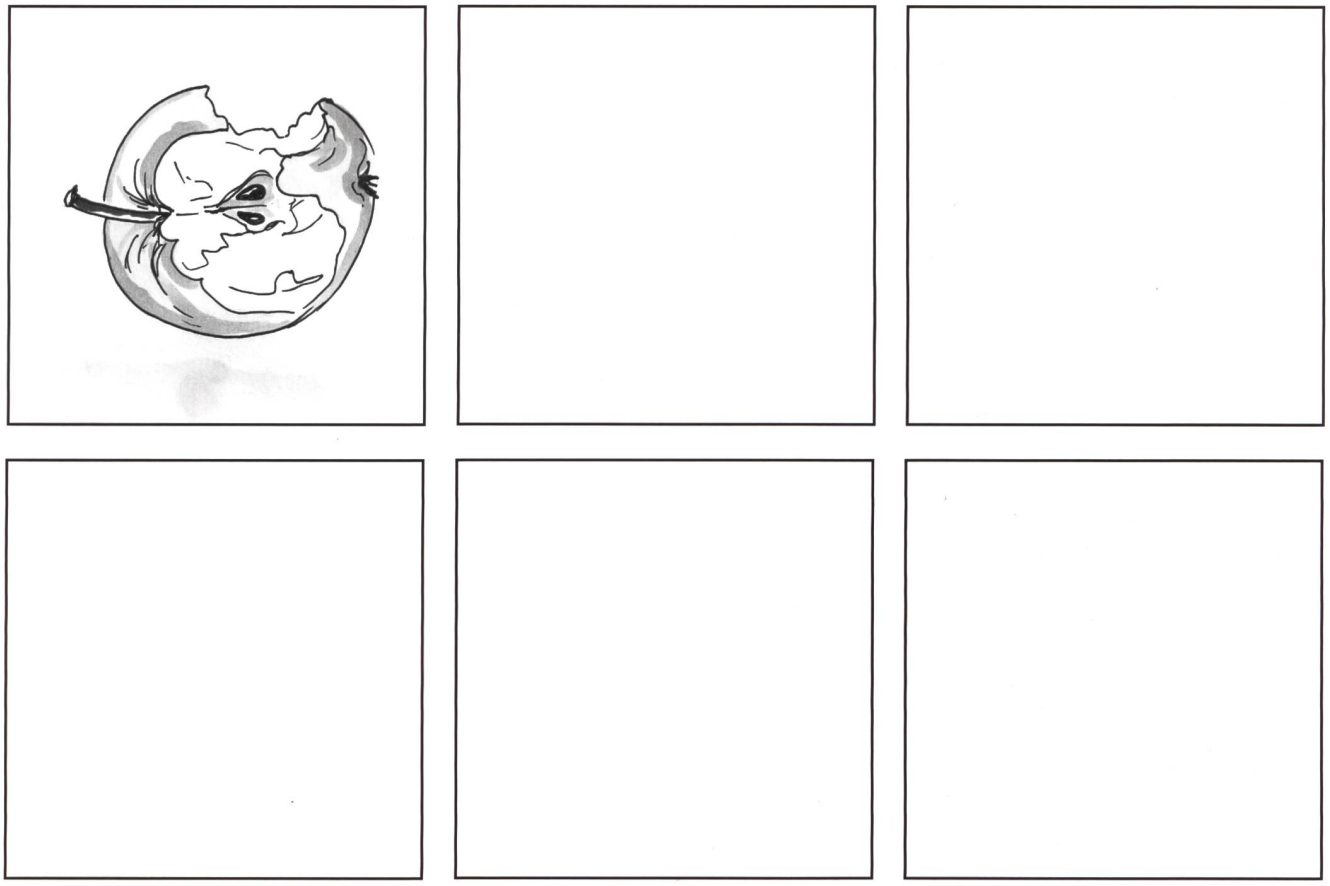
○ Dann wird es mit einem Lastwagen in die Glasfabrik gebracht.

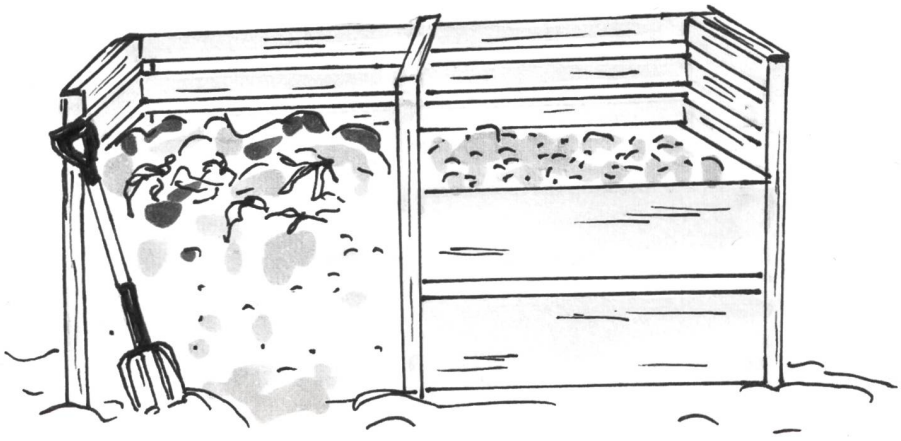
KOMPOST

A8

Reste von Früchten und Gemüse, Pflanzen und andere Bioabfälle sollten in einen Kompost oder in einer Grünabfuhrtonne entsorgt werden. Diese Abfälle werden dann mit Hilfe von kleinen Tieren nach langer Zeit wieder zu Erde.

Zeichne in die Felder fünf andere Dinge, die kompostiert werden können.





ANDERE ABFÄLLE

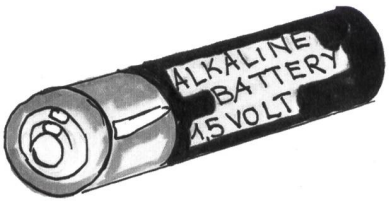
Zu jedem Begriff passt ein Text. Male die Rahmen der zwei passenden Felder in der gleichen Farbe aus.

Papier und Karton sollen zu Stapeln zusammengebunden werden. Aus dem alten Papier kann neues Papier hergestellt werden. Dies schützt unsere Wälder.

Kleider

Aluminium kann mehrmals eingeschmolzen werden. Daraus können dann neue Gegenstände aus Aluminium hergestellt werden.

Batterien



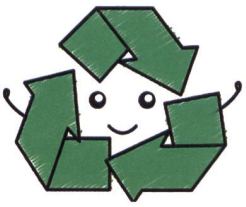
Kleider können in einem Kleidersack zur Sammelstelle gebracht werden. Sie werden an Hilfsorganisationen übergeben.

Papier und Karton

Batterien sollen bei der Sammelstelle abgegeben werden. Sie enthalten einerseits wiederverwendbare, andererseits schädliche Stoffe.

Aluminium

ABFALL VERMEIDEN



A10

Auch du kannst darauf achten, dass weniger Abfall entsteht.

1. Wenn du die Sätze gelesen hast, überlegst du dir, welches Verhalten für die Umwelt besser ist. Erkläre dann weshalb.

Znüni

a) Mama verpackt den Znüni in eine kleine Znünibox.
b) Mama verpackt den Znüni in einen Plastiksack.

Einkaufen

a) Papa kauft bei der Kasse immer einen Papiersack, in den er den Einkauf verpackt.
b) Papa nimmt jeweils eine Tasche von zu Hause mit, in die er den Einkauf verpackt.

2. Hast du noch andere Ideen, wie du Abfall vermeiden könntest?

RÄTSEL

A11

Lies die Aussagen gut durch und entscheide, ob sie richtig oder falsch sind. Übermale dann den Buchstaben in der richtigen Spalte. Wenn du alle übermalten Buchstaben von oben nach unten liest, erhältst du das Lösungswort.

	richtig	falsch
PET-Flaschen kannst du in den Abfallsack werfen, weil man sie nicht wiederverwenden kann.	V	R
Glas muss nach Farben sortiert werden. Daraus können dann wieder neue Flaschen gegossen werden.	E	A
PET-Flaschen werden sortiert und dann zu Schnitzeln zerkleinert.	C	V
Aus Altpapier kann kein neues Papier hergestellt werden.	E	Y
Eine Bananenschale soll in den Kompost oder in die Grüngut-tonne gelegt werden.	C	R
In der Kehrichtverbrennungsanlage wird der Abfall verbrannt.	L	N
Aluminiumdosen gehören in den normalen Abfallsack.	U	I
Batterien sollen nicht in den Abfall geworfen, sondern zur Sammelstelle gebracht werden.	N	R
Karton kann nicht wiederverwendet werden.	O	G

Lösungswort:

_ _ _ _ _ _ _ _ _

WÖRTER SUCHEN

A12

Suche die sechs zum Thema passenden Wörter und schreibe sie unten auf die Linien.

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

Mehr als nur Kritzeln

Zentangle: Kreative Musterkunst

In unserer schnelllebigen Zeit fällt es vielen Kindern und Erwachsenen schwer, sich auf sich selbst zu konzentrieren. So sind verschiedene Methoden entstanden, welche der Entspannung dienen. Eine sehr kreative Variante nennt sich «Zentangle». Unser Beitrag zeigt, wie Kinder solche Musterkunstwerke erstellen können. Olivia Wüst

Was ist Zentangle?

Das Wort Zentangle setzt sich aus zwei Teilen zusammen: **Zen** (eine Form der Meditation) und **Tangle** (Durcheinander). Angepriesen wird diese Technik vor allem mit den immer wiederkehrenden Worten «künstlerische Meditation zur Entspannung und Stressabbau».

Ursprünglich stammt die Kunst des Zentangle aus den USA. Sie wurde von einem Mönch (Rick Roberts) und einer Künstlerin (Maria Thomas) entwickelt. Flächen werden dabei durch das Zeichnen von Mustern ausgefüllt. Mittlerweile ist Zentangle überall auf der Welt verbreitet. Im europäischen Raum trifft man nicht nur unzählige Internetartikel an, sondern auch daran angelehnte Ausmalhefte und Musterbücher. Beworben wird die Zentangle-Technik vor allem für Erwachsene, wobei sie für Kinder zusätzliches Förderpotenzial mit sich bringt und deswegen einen noch unentdeckten Schatz im Schulalltag darstellt.

Vorteile des Zentangle

- **Stärkung des Selbstbewusstseins:** Das Resultat sieht sehr schnell sehr gut aus. Die Kinder werden überrascht sein, mit wie wenig sie ein grosses Werk vollbringen können. Man kann genau arbeiten, erreicht aber ebenso schöne Ergebnisse, wenn man zu detailliertem Zeichnen noch nicht in der Lage ist.

- **Förderung der Kreativität:** Anfangs arbeitet man mit vorgegebenen Mustern, die man nach eigenem Gutdünken einteilen, verändern und einsetzen kann. Mit der Zeit entdeckt man die unendlichen Möglichkeiten, welche viel Neues entstehen lassen können. Es braucht grundsätzlich keine Vorgaben, welche die Kreativität einengen können. Trotzdem hindert das Aufzeigen von Vorgaben den kreativen Fluss nicht.

- **Entspannung und Konzentration:** Während des Zeichnens von Zentangle fokussiert man sich auf das Hier und Jetzt. Der Kopf wird ausgeschaltet und die Gedanken ausschliesslich auf die aktuelle Aufgabe gerichtet.

- **Förderung der feinmotorischen Entwicklung:** Die Technik des Zentangle besteht vor allem aus Linien und Formen. Durch die Ruhe beim Zeichnen und das Fokussieren auf die genaue Arbeit wird automatisch die Feinmotorik geschult.

- **Individuelles Arbeiten:** Die Zentangle-Technik holt jedes Kind auf seinem Stand ab und bietet ihm die Möglichkeit, seinen Fähigkeiten entsprechend ein wirkungsvolles Bild zu entwickeln.

Verbindung zum Lehrplan 21

Die Schülerinnen und Schüler …

Überfachliche Kompetenzen: Personale Kompetenzen

… können sich auf eine Aufgabe konzentrieren und ausdauernd und diszipliniert daran arbeiten.

Bildnerisches Gestalten

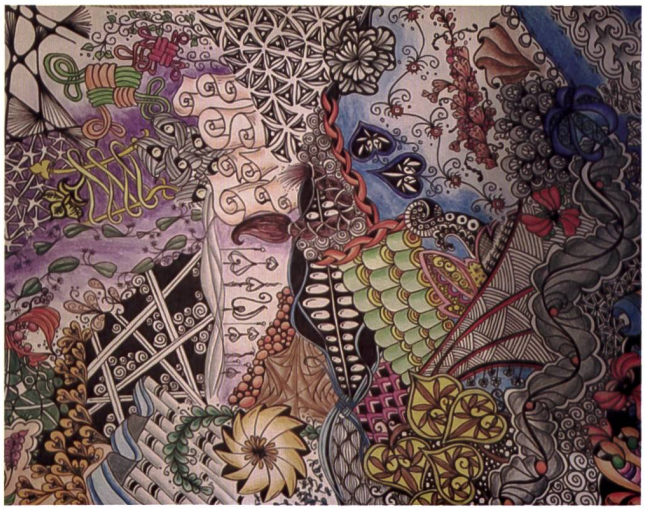
… können in Spiel und Experiment offen an Situationen herangehen, Neues entdecken und damit ihre bildnerischen Ausdrucksmöglichkeiten erweitern.

… können Sammlungen und Experimente als Inspirationsquellen für ihren weiteren bildnerischen Prozess nutzen.

… können diagonale, horizontale, vertikale Anordnungen von Punkten und Linien linear und flächig erproben und einsetzen.

… können durch Kontraste, Konturen und Positiv-Negativ-Beziehungen Formen entwickeln und einsetzen.

… können die Wirkung ihrer Bilder nach vorgegebenen Kriterien begutachten und daraus Impulse für das Verdichten oder Weiterentwickeln gewinnen.



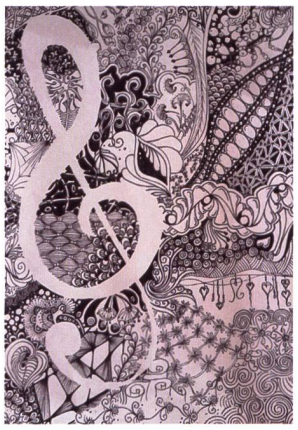
Ideen zum Einsatz von Zentangle im Schulalltag

- **Anleitungen folgen:** In verschiedenen Fächern müssen die SchülerInnen Anleitungen folgen. Dies kann visuell oder auch auditiv erfolgen. Die Muster der Zentangle sind meist aufbauend und nach Anleitung vorgegeben.
- **Zwischenarbeiten:** Wenn SchülerInnen bereits fertig sind mit einer Arbeit, können sie sich selbstständig und ohne zusätzliche Hilfe mit Zentangle beschäftigen.
- **Schulhefte dekorieren, Titelbilder gestalten:** Mit der Zentangle-Technik können Schulhefte individuell verschönert und Titelbilder für vorgegebene Themen gestaltet werden.

- **Gestalten:** Im Textilen und Technischen Gestalten können Werkarbeiten mit der Zentangle-Technik versehen und nach Lust und Laune verschönert werden.
- **Englisch:** Die Unterrichtseinheiten zum Zentangle können im Englischunterricht integriert werden. Im zweiten Kapitel von Young World 2 (A world of colour) sowie Explorers 2 (The colours of art) erlernen die SchülerInnen einen Wortschatz zu Farben, Formen und Mustern.

Varianten der Zentangle

- schwarz-weiss vs. bunt
- positiv-negativ (z. B. Silhouetten von Tieren, Städten, Symbolen)
- Bandmuster vs. Flächenmuster (je nach Einfüllfläche – länglich oder breit)
- Schriften (z. B. Karten, Namenszüge, Hefte)
- Mandalas oder Ausmalbilder ausfüllen



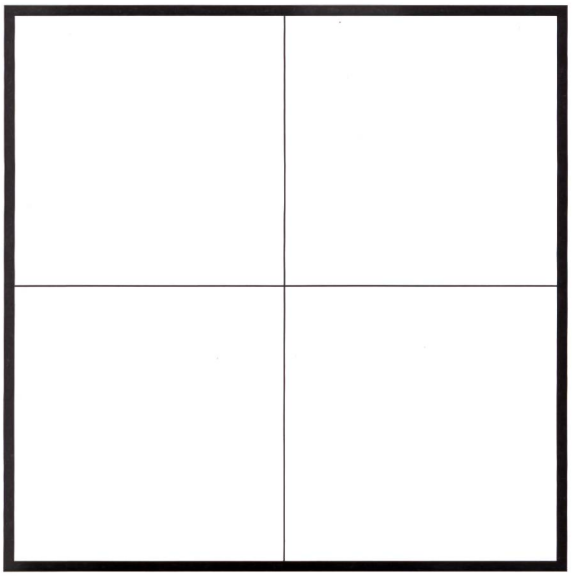
In Büchern und im Internet (z. B. Pinterest) findet man eine Vielzahl an Mustern, die sich für das Zentangle eignen. Meistens sind sie nach Anleitung aufbauend dargestellt, so dass man ein schwieriges Muster mit einfachen Schritten nachzeichnen kann.

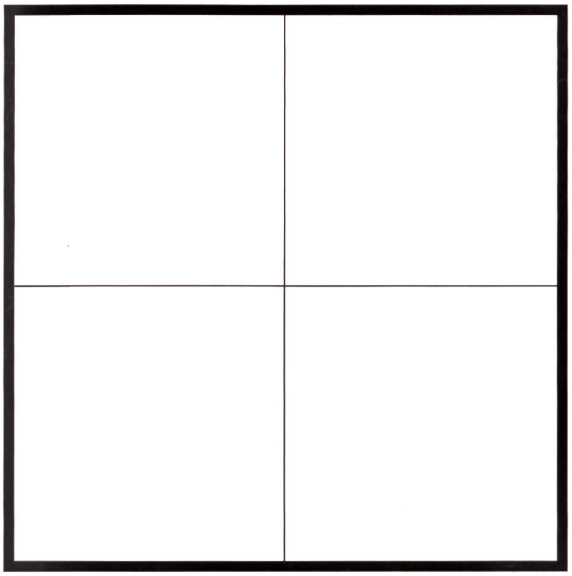
A1: Anleitung zum Gestalten eines Schriftzugs mit der Zentangle-Technik.

A2–A3: Vorlagen zum Erstellen verschiedener Muster in vier Schritten. Laminiert und ausgeschnitten bilden die Quadrate wiederverwendbare Vorlagen zum Abzeichnen. Als weiterführende Aufgaben können die Schülerinnen und Schüler eigene Mustervorlagen kreieren.

Einfache Variante: Vorlagen kopieren und von den SchülerInnen ergänzen lassen.

Quadrate zum Entwerfen von eigenen Vorlagen:

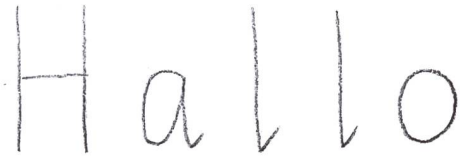




Quellen:
Vorlagen: O. Wüst
Bilder: O. Wüst, pixabay.com

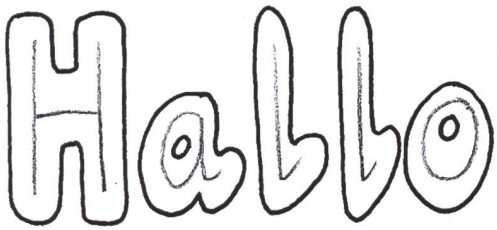
Zentangle: Anleitung Schriftzug

A1



Schriftzug schreiben

- mit Bleistift
- grosse Abstände zwischen den einzelnen Buchstaben



Umrandung

- zuerst mit Bleistift
- Innenräume beachten
- mit schwarzem Filzstift nachziehen
- Bleistift komplett ausradieren

Flächeneinteilung

- mit Bleistift
- kreuz und quer

Muster einfüllen

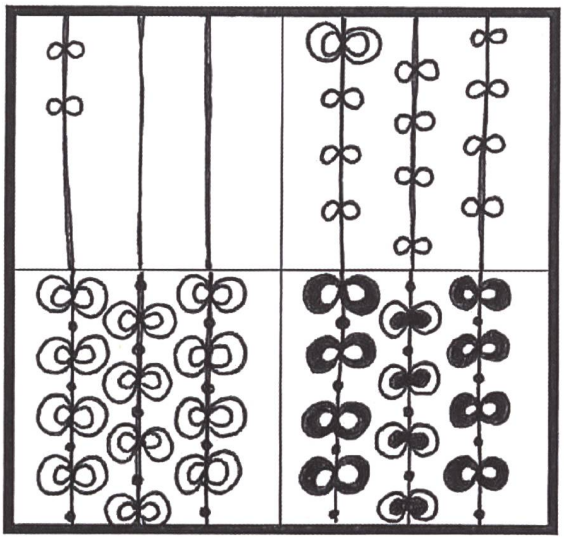
- in jeder entstandenen Fläche ein anderes Muster einfüllen
- helle und dunkle Muster abwechseln

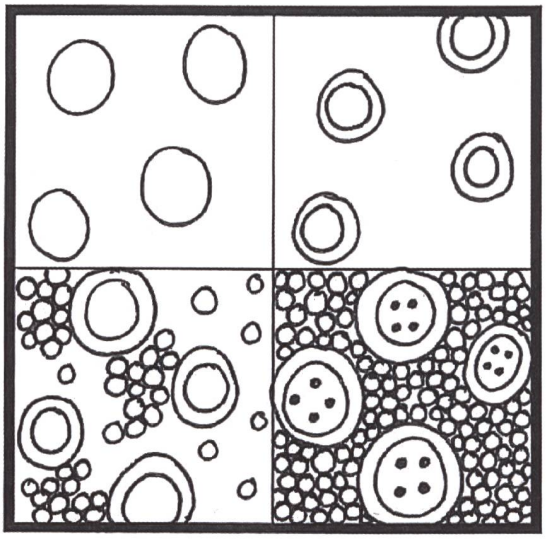
Finale

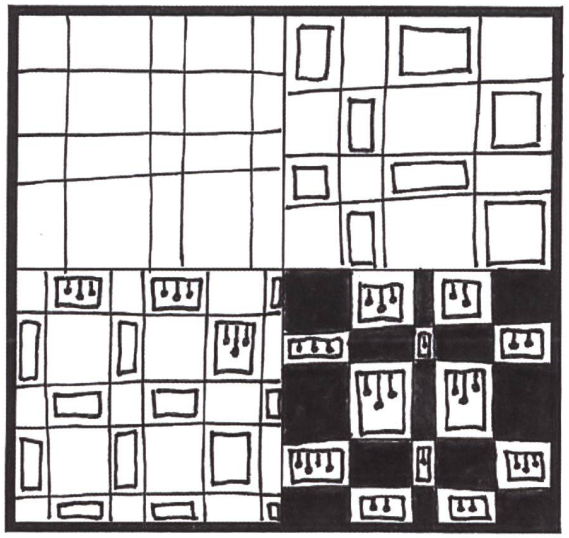
- Bleistift ausradieren

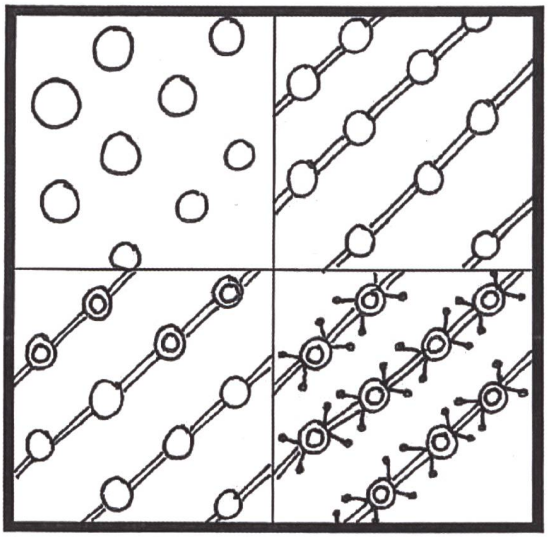
Zentangle: Vorlagen Muster 1

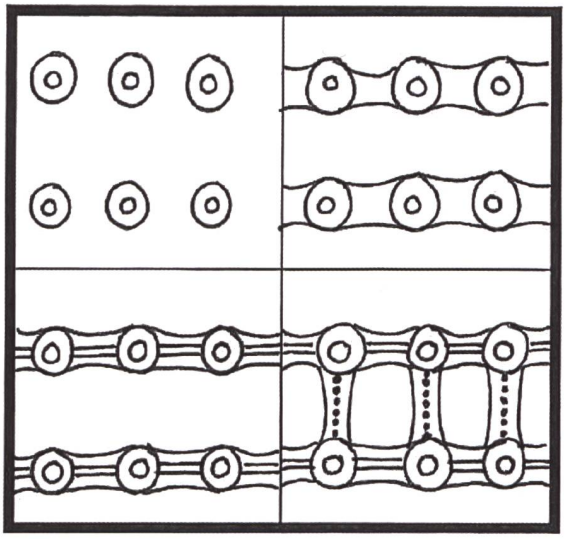
A2

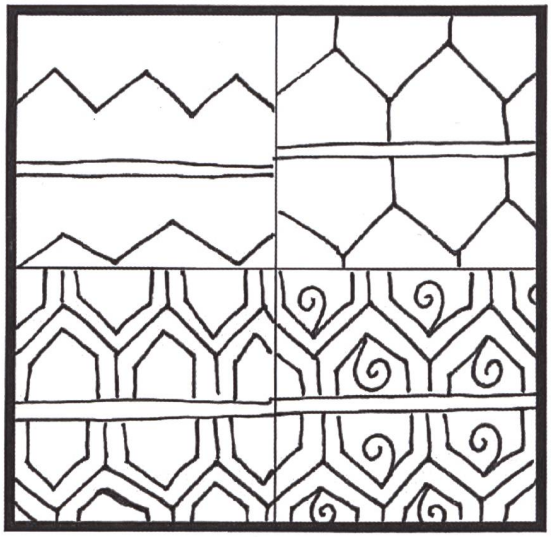






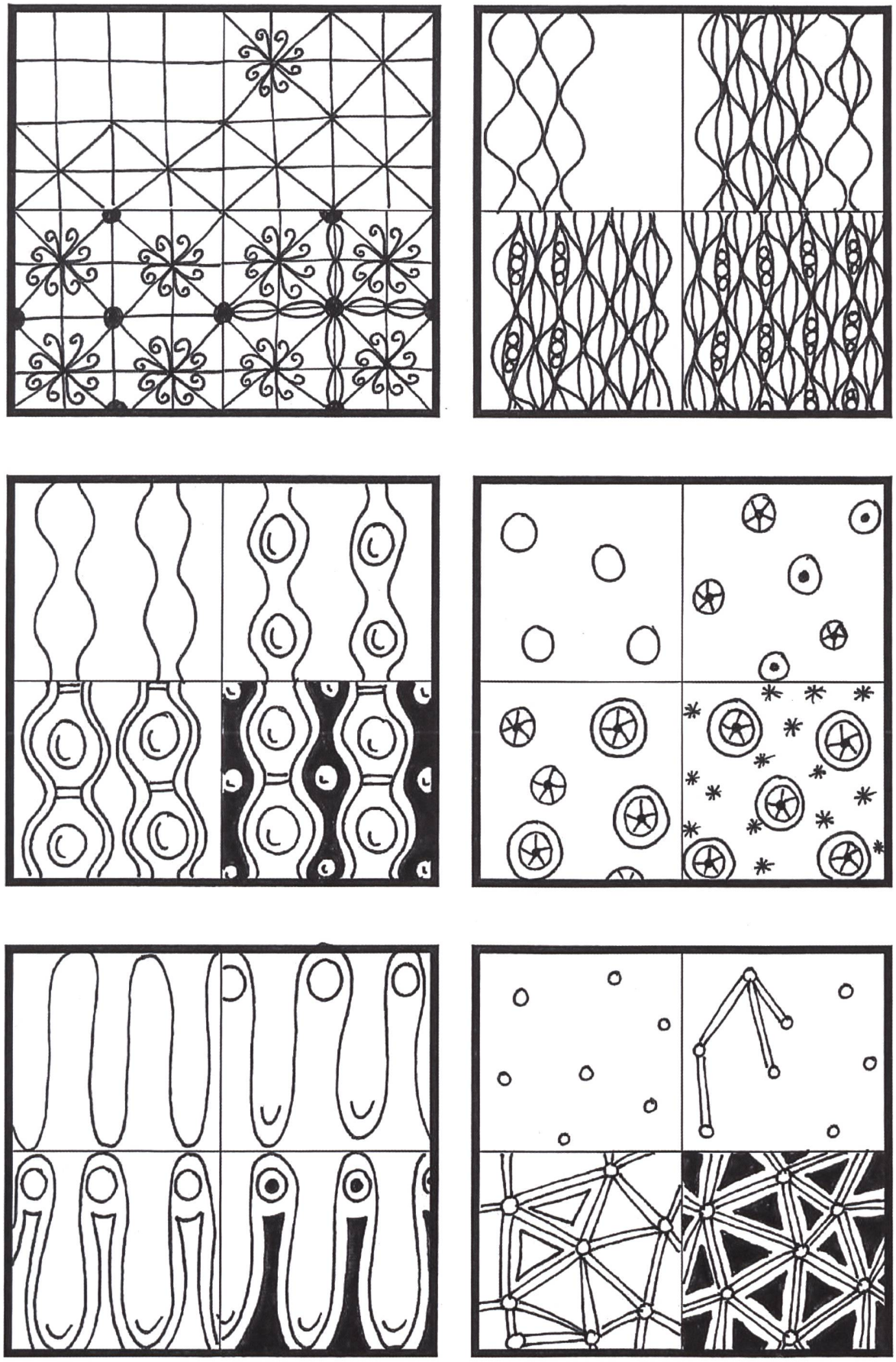






Zentangle: Vorlagen Muster 2

A3



Ⓜ Unterrichtsvorschlag

Beitrag zu Besonderheiten im Schweizer Hochdeutschen

Helvetismen

Helvetismen begegnen uns auf Schritt und Tritt. Oft werden sie uns erst bewusst, wenn eine deutsche Person mit einem irritierten «Wie bitte?» reagiert. Mit unserem Beitrag werden die Schüler und Schülerinnen darauf sensibilisiert, dass es Wörter in ihrer hochdeutschen Sprache gibt, welche nur in der Schweiz oder im nahen ausländischen Gebiet gebraucht und verstanden werden.

Anja Zünd | Illustrationen: Irma Hegelbach

LP21, Deutsch
Die Schülerinnen und Schüler …
… können den Gebrauch und die Wirkung von Sprache untersuchen.
… verfügen über einen zunehmend reichhaltigen Wortschatz, um sich präzis auszudrücken.

Ideen zum Einstieg:
Bilder unten: Wie heissen diese Dinge?
Kasten unten: Durch welches Wort könnte das fettgedruckte ersetzt werden?

a) Ich fahre mit dem **Velo** zur Schule.
b) Mein Vater **parkiert** das Auto neben dem Haus.
c) Wir **zügeln** im nächsten Jahr nach Bern.
d) Heute Nachmittag darf ich **abmachen.**
e) Bei schönem Wetter **grillieren** wir im Garten.
f) Beim **Lichtsignal** musst du rechts abbiegen.
g) Auf dem **Pausenplatz** hat es drei Bäume.
h) Ich bekomme jede Woche **Sackgeld.**

a) Fahrrad, b) parken, c) umziehen, d) sich verabreden/treffen, e) grillen, f) Verkehrsampel, g) Schulhof, h) Taschengeld

A1: Definition klären und passende deutsche Bezeichnungen finden. Liste anschliessend gemeinsam erweitern.

A2: Kärtchen ausschneiden und für Zuordnungsübungen und Memory-Spiel verwenden.

A3: Im Anschluss an die Bearbeitung können die Kinder eigene Texte mit Helvetismen schreiben und sich gegenseitig vorlesen.

A4: Die Aufgaben können individuell eingesetzt und beliebig erweitert werden.

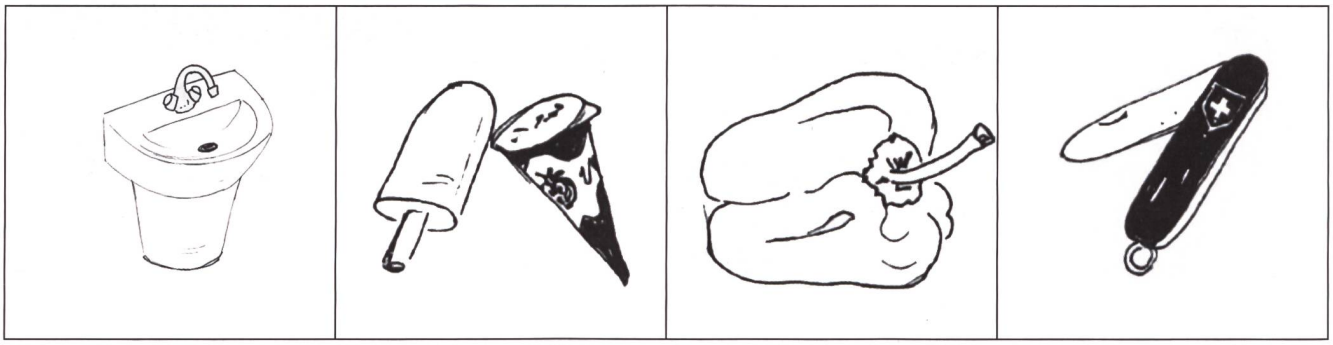
A5: Diese Übungen können als Lernkontrolle am Ende des Themas eingesetzt werden.

Weitere Möglichkeiten:
Helvetismen zeichnen/Montagsmaler spielen mit Helvetismen/pantomimisches Vorspielen der Helvetismen/Szene mit mehreren Helvetismen spielen, Publikum findet heraus, um welche Helvetismen es sich handelt/Schülerinnen und Schüler eigene kreative Aufgaben mit Helvetismen erfinden lassen …

Französisch: Welche Wörter werden in der Westschweiz, welche in Frankreich verwendet?

Englisch: Begriffe im Britisch English und American English gegenüberstellen.

Der Blog **helvetismen.ch** bietet eine Auswahl an Artikeln zu Besonderheiten des Schweizer Hochdeutsch.



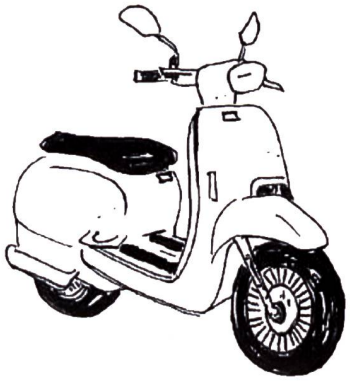
Helvetismen

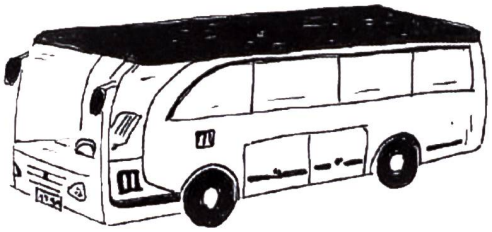
A1

Helvetismen sind Wörter, die in der Schweiz gebraucht werden, wenn wir Hochdeutsch sprechen. In andern deutschsprachigen Ländern (z.B. Deutschland, Österreich) werden diese Wörter aber selten oder gar nicht benutzt und oft nicht verstanden.

1. Falte das Blatt so, dass du die Spalte «Lösung» nicht siehst.
2. Welches Wort aus der Spalte «andere deutschsprachige Länder» gehört zum Helvetismus und bedeutet das Gleiche? Verbinde sie.
3. Falte das Blatt wieder auseinander und korrigiere.

Schweiz	andere deutschsprachige Länder	Lösung:
das Morgenessen	das Taschenmesser	das Frühstück
das Nachtessen	der Dachboden	das Abendessen
der/das Zmittag	der Zaun	das Mittagessen
der Car	die Kellnerin	der Reisebus
das Sackmesser	das Abendessen	das Taschenmesser
die Serviertochter	der Reisebus	die Kellnerin
der Estrich	der Friseur	der Dachboden
das Lavabo	das Frühstück	das Waschbecken
das Nastuch	das Motorrad	das Taschentuch
die Ständerlampe	das Waschbecken	die Stehlampe
der Coiffeur	die Autowerkstatt	der Friseur
die Garage	das Mittagessen	die Autowerkstatt
der Töff	das Taschentuch	das Motorrad
der Hag	die Stehlampe	der Zaun

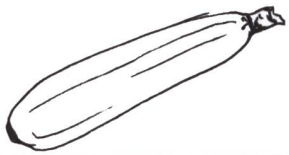
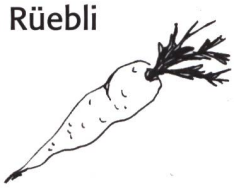
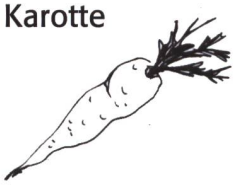
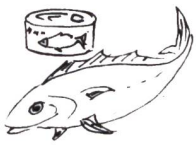
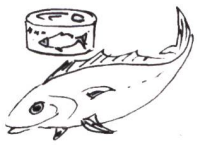
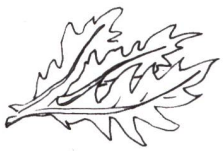




Helvetismen: Memory Lebensmittel

A2

CH: in der Schweiz gebrauchter Helvetismus
D: hochdeutsche Sprache (in beispielsweise Deutschland gebraucht)

CH: die Zucchetti 	D: die Zucchini 	CH: die Peperoni 	D: die Paprika
CH: der Nüsslisalat 	D: der Feldsalat 	CH: die Glace 	D: das Eis
CH: der Rahm 	D: die Sahne 	CH: das Rüebli 	D: die Karotte 
CH: das Poulet 	D: das Hühnchen 	CH: die Teigwaren 	D: die Nudeln
CH: der Kartoffelstock 	D: das Kartoffelpüree 	CH: das Guetsli 	D: der Keks
CH: der Thon 	D: der Thunfisch 	CH: der Ruccola 	D: die Rauke 
CH: die Baumnuss 	D: die Walnuss 	CH: die Rande der Randen 	D: die rote Beete

Hörst du die Helvetismen?

A3

- Schüler/-in A liest den Text A langsam und deutlich ohne die Wörter in den Klammern. Die fettgedruckten Wörter sind Helvetismen.
- Schüler/-in B hört aufmerksam zu und ruft «stopp», sobald er/sie einen Helvetismus hört. Für jeden richtig gehörten Helvetismus gibt es einen Punkt. Mache hierzu einen Strich auf der Linie bei «Punkte». Wenn auch das hochdeutsche Wort in der Klammer genannt werden kann, gibt es nochmals einen Punkt. Für jedes falsche «Stopp» gibt es einen Punkt Abzug. Streiche dazu einen Strich auf der Linie.
- Wechselt bei Text B die Rollen.
- Wer hat mehr Punkte gesammelt?

Text A

Mein Wecker klingelt, es ist sieben Uhr. Meine Mutter macht in der Küche **das Morgenessen** (das Frühstück). Ich höre die Kaffeemaschine und meine Mutter singt ein Lied, das ich nicht kenne. Ich bin noch sehr müde, aber ich muss bald aufstehen, weil ich in die Schule muss. Draussen höre ich den Regen und über mir im **Estrich** (der Dachboden) höre ich ein Geräusch. Wahrscheinlich sind das Mäuse, die sich dort eingenistet haben. Auf meinem **Bettanzug** (der Bettbezug) liegen überall Krümel, weil ich gestern Abend im Bett noch **Guetsli** (der Keks) gegessen habe. «Macht nichts», denke ich und wische sie weg. Ich schwinge mich aus dem Bett und schlüpfe in **die Finken** (die Pantoffeln), nehme den roten **Jupe** (der Rock) und den weissen Pullover. «So, fertig!», denke ich und mache mich auf den Weg ins Bad, um mich zu waschen.

Punkte: _____

Text B

Im Badezimmer stehe ich unter der Dusche und geniesse das warme Wasser. Im **Lavabo** (das Waschbecken) tropft der Wasserhahn. Ich trockne mich ab und gehe in die **Stube** (das Wohnzimmer). Meine Mutter sitzt am Frühstückstisch und trinkt Kaffee. Mein Vater liest die Zeitung und schüttelt den Kopf. Wahrscheinlich liest er gerade etwas Seltsames. In der Küche läuft die **Geschirrwaschmaschine** (der Geschirrspüler). Mein Bruder Rafael sitzt ebenfalls am Tisch und liest die Nachrichten auf seinem **Natel** (das Handy). «Heute wird es regnen», sagt er. «Schade», denke ich, denn ich mag Sonne viel lieber. «Gib mir bitte den **Rahm** (die Sahne) und **die Konfitüre** (die Marmelade)», sagt meine Mutter zu mir. Ich trinke meinen Tee, esse mein Brot und mache mich nachher auf den Weg in die Schule.

Punkte: _____

Helvetismen im Alltag: Eine Auswahl an Arbeitsaufträgen

A4

Nimm eine Zeitung oder eine Zeitschrift. Untersuche sie auf Helvetismen. Findest du welche? Übermale sie.

Notiere eine Woche lang alle Helvetismen, die dir im Alltag begegnen. Schreibe sie auf ein Plakat im Schulzimmer.

Mache eine Umfrage in deiner Familie oder bei deinen Freunden. Erkläre ihnen, was ein Helvetismus ist und frage sie, welche sie kennen. Notiere sie und stelle sie der Klasse vor.

Es gibt Wörter, die nur in Österreich gebraucht werden. Man nennt sie Austriazismen. Suche im Internet Austriazismen und schreibe eine Liste:

Austriazismus	**hochdeutsches Wort**

Suche zehn Helvetismen im Internet und schreibe damit eine Geschichte. Lies diese später der Klasse vor. Finden sie alle zehn Helvetismen? Kennen sie das dazu passende in Deutschland verwendete Wort?

Erfinde eine eigene Aufgabe mit Helvetismen.

_____

_____

_____

_____

Tauscht eure eigenen Aufgaben in der Klasse aus, löst sie gegenseitig und besprecht sie anschliessend gemeinsam.

Helvetismen: Was habe ich gelernt?

A5

1) Erkläre: Was ist ein Helvetismus?

**2) Zeichne in jedes Kästchen einen Helvetismus.
Können die andern das Wort erraten?**

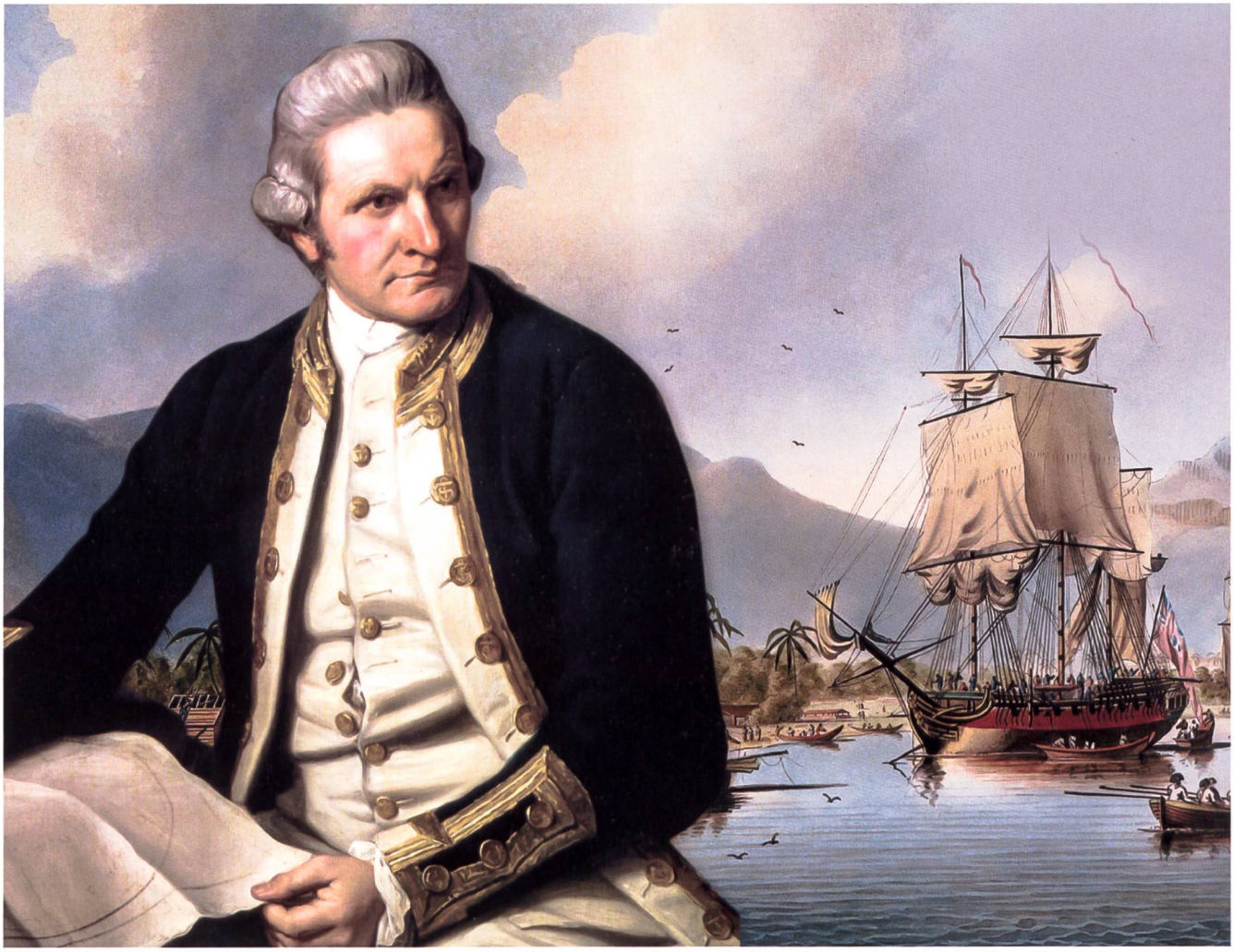
3) Schreibe jeweils einen Helvetismus sowie die Bezeichnung, welche in Deutschland verwendet wird, auf!

Helvetismus: in Deutschland verwendet:

James Cook (1728–1779)

Zum 250. Jahrestag der ersten Weltumseglung des englischen Seefahrers, Entdeckers und Kartographen

James Cook bricht am 26. August 1768 in Plymouth mit der «Endeavour» und 90 Mann Besatzung zu seiner ersten Weltumseglung auf: Er bleibt drei Jahre auf See, umsegelt dabei das Kap Hoorn, betritt Tahiti und andere wunderbare Südsee-Inseln und entdeckt im Oktober 1769 Neuseeland: In sechsmonatiger Arbeit kartographiert er das Land sehr ausführlich und stösst dabei auf die Meerenge zwischen den beiden Hauptinseln, womit er Neuseeland als Doppelinsel nachweist! Im April 1770 erreicht die Besatzung die Ostküste Australiens, das damals noch Neu-Holland hiess, und beobachtet staunend die dort herumhoppelnden «riesigen Hasen», die bis heute als Nationaltiere Australiens gelten! Carina Seraphin



James Cook im Portrait von N. Dance-Holland, 1776.

Bitte beantworte die folgenden Fragen zur ersten Weltreise von James Cook

A1

Nachbau der «Endeavour».

– Wie heisst die berühmt-berüchtigte Meerenge zwischen der Nord- und der Südinsel Neuseelands, die als eine der stürmischsten Meeres-Strassen der Welt gilt?

– Auf welches einmalig schöne Korallenriff an der Nordostküste Australiens lief die «HMS Endeavour» am 11. Juni 1770 auf und wäre dort beinahe gesunken? Wie lange war das Schiff nach diesem Zwischenfall seeuntauglich? Seit wann ist das besagte Riff UNESCO-Weltnaturerbe?

– James Cook und seine Männer staunten nicht schlecht, als sie in Australien «riesige Hasen» vorfanden, die lustig durch die Gegend hoppelten! Von welchem Tier ist hier tatsächlich die Rede?

– Am 13. Juli 1771 setzte die Besatzung wieder Fuss auf Englands Boden: Wie hiess der Lord, der James Cook dem damaligen englischen König Georg III. (der ihn in Folge zum «Commander» ernannte) vorstellte?

Lösung: Cookstrasse – Great Barrier Reef/6 Wochen/1981 – Kängurú – Earl of Sandwich (der berühmte Namensgeber des belegten Brotes: das «Sandwich».)

James Cook

A2

a) Die erste Weltumseglung des James Cook (1768–1771)

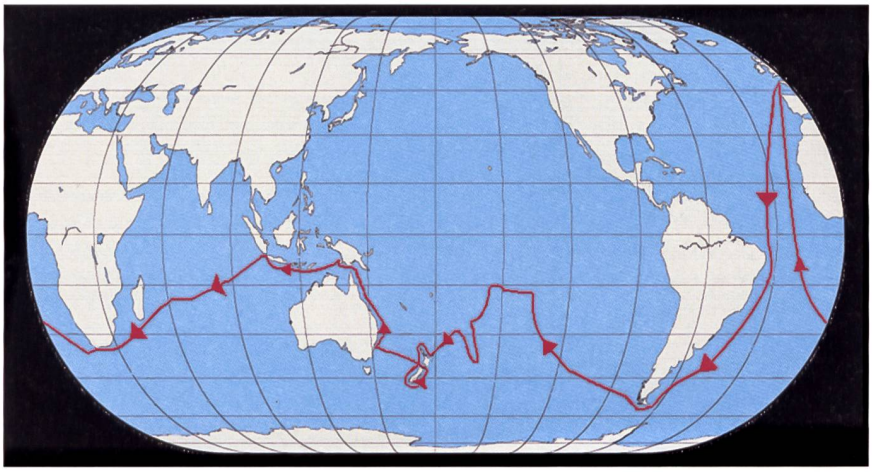
– Trage die nachstehenden Stationen der 1. Cook'schen Weltreise in der korrekten Reihenfolge ein, folge dabei den Stationen auf der Weltkarte von Ost nach West:

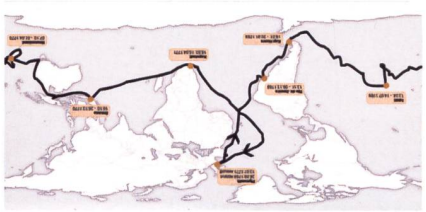
Batavia – Kap Hoorn – Tahiti – Kapstadt – Neuseeland – Plymouth – Rio de Janeiro

Start: Plymouth (England) / 26.8.1768 – _____ - _____ -

_____ - _____ - _____ -

_____ - _____ .





Lösungen:

b) Die HMS Endeavour – Das Segelschiff des James Cook

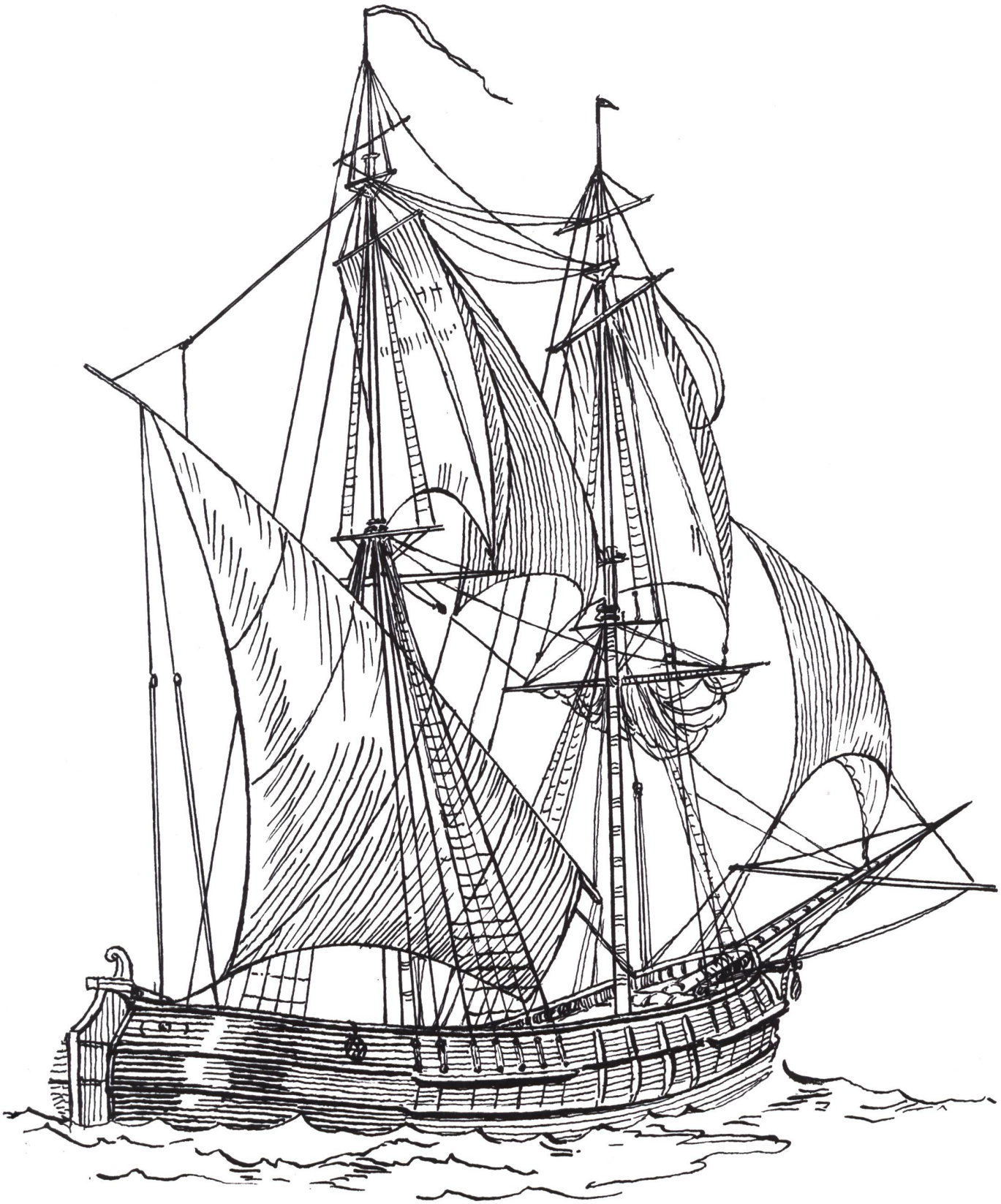
Trage nun alle wichtigen Daten zur «*Endeavour*» zusammen:

Name	**HMS Endeavour**
Flagge	
Schiffstyp	
Bauwerft	
Stapellauf	
Takelung	
Anzahl Masten	
Länge	
Breite	
Tiefgang	
Bewaffnung	
Verbleib	

Lösungen: Lösungen: s. Wikipedia: «Endeavour (Schiff)»

Ausmalbild Segelschiff

Bitte gestalte die folgende Abbildung eines Segelschiffes in den Farben deiner Wahl!

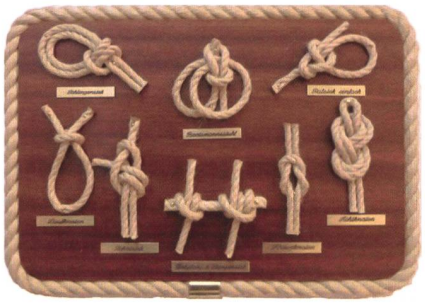


Quelle: Wikipedia: File:Bilander (PSF).png

Schifferknoten – Kennst du dich aus in der Welt der Segelknoten?

Trotz aller modernen Computer-Technik verwendet man in der Seefahrt immer noch Seile und Taue zum Befestigen, Sichern oder auch nur zur Zierde – daher muss jeder Schiffer Knoten beherrschen, die schnell zu knüpfen sind, sicher halten, sich aber auch wieder leicht lösen lassen!

Palstek



Knotentafel

Kreuzknoten

a) Es gibt Hunderte dieser Schifferknoten und jeder hat seine spezifischen Aufgaben! Finde zunächst je drei Beispiele für die bekanntesten und wichtigsten Knoten- und Stek-Arten:

– Knoten zu Wurfzwecken und zur Sicherung:

_____ _____ _____

– Knoten zu Verbindungs- und Befestigungszwecken:

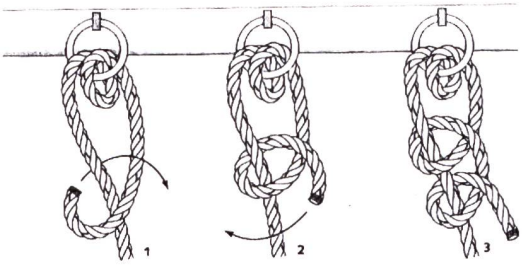
_____ _____ _____

– Zierknoten:

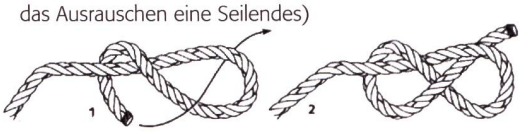
_____ _____ _____

b) Knüpft nun die folgenden drei Knoten nach der Anleitung! Viel Glück – nicht gleich aufgeben!

Rundtörn (Zum Festmachen an Ringen oder Stangen)



Achtknoten (verbindet ein Seilende und verhindert das Ausrauschen eine Seilendes)



Kreuzknoten (verbindet gleich starke Seile)

Lösungen:
s. Wikipedia: «Schifferknoten»

Von «Limeys» und «Krauts» – oder wie James Cook den Skorbut besiegte!

Zitrusfrüchte.

Bitte fülle die Lücken im Text und komme so dem Skorbut auf die Spur!

Mehr als Piraten und Krieg fürchteten die frühen Seefahrer eine schleichende _____, die zunächst ihre Zähne _____ liess, sie dann _____, Durchfall und Schwindel bekommen liess und schliesslich zum Tod führte: Der berüchtigte _____. Er ist auf einen anhaltenden Mangel an _____-C zurückzuführen und tritt sowohl beim Menschen als auch bei _____ und _____ auf, wenn das Vitamin-C (= _____) mehr als zwei, drei _____ in der Nahrung fehlt.

Lösungen: Krankheit, faulen, Fieber, Skorbut, Vitamin-, Affen, Meerschweinchen, Askorbinsäure, Monate

«Scorbutus» kommt aus dem Lateinischen und bedeutet «Mundfäule» – erst im 18. Jahrhundert erkannte man, dass der Skorbut eine ernährungsbedingte Krankheit ist. James Cook musste allerdings auf dem Schiff einen kleinen Trick anwenden, damit seine Leute das zu sich nahmen, was ihr Leben retten sollte: _____ und jede Menge eingekochten Saft von _____ !

Lösungen: Sauerkraut – Zitrusfrüchten

– Finde mehr zu dieser Geschichte heraus! Was unternahm Captain Cook, um die Soldaten von Sauerkraut und Zitronensaft zu überzeugen?

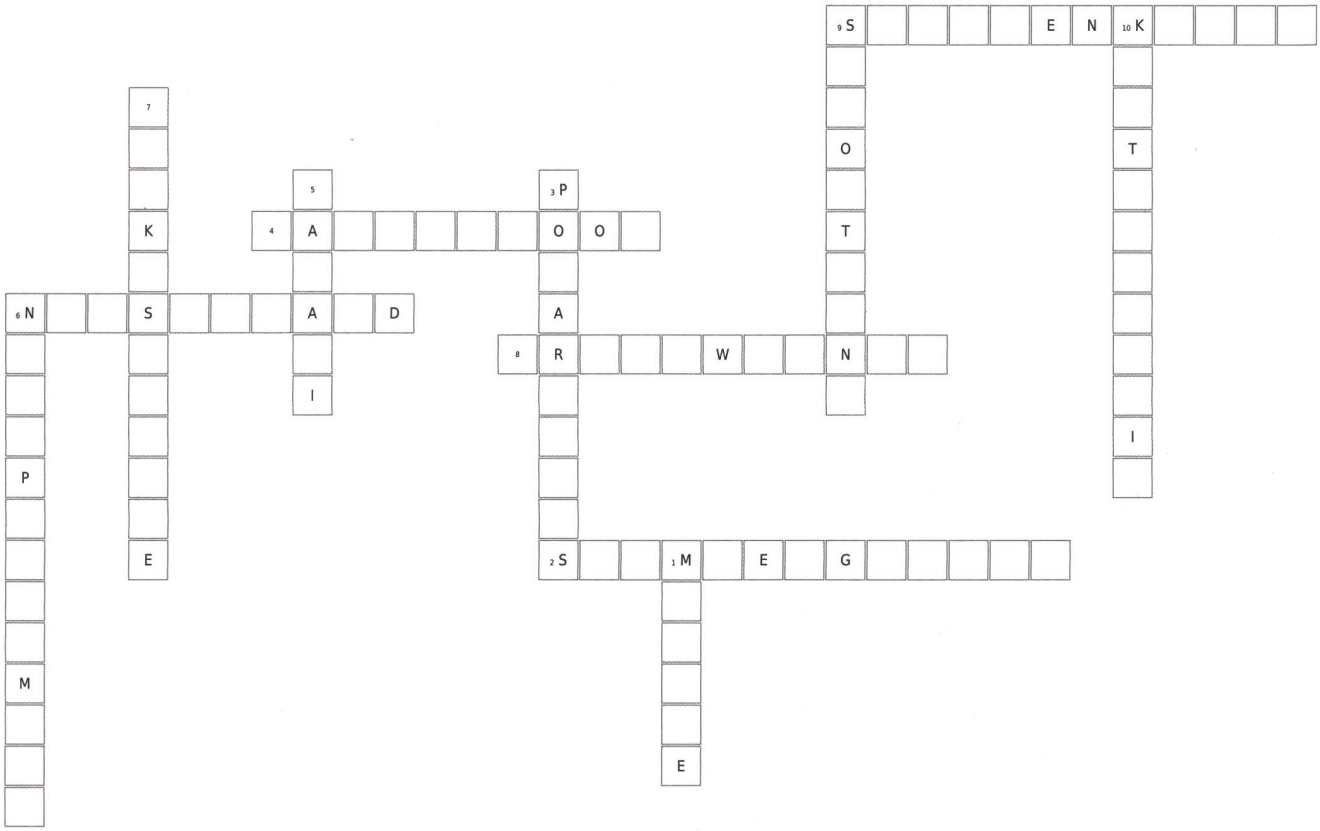
Lösungen: James Cook ging als gutes Beispiel voran und stopfte hauptsächlich Sauerkraut und Zitrussaft vor den Augen der Matrosen in sich hinein – da die Besatzung alles, was James Cook zu sich nahm, als Delikatesse ansah, taten sie es ihm gleich und fortan blieben die Männer gesund!

– Kannst du jetzt die scherzhaften Bezeichnungen «Limey» und «Kraut» deuten? Wofür stehen sie?

Lösungen: Von der täglichen Ration Zitrussaft stammt der Spitzname Limey der englischen Matrosen im Gegensatz zu den Sauerkraut essenden Krauts – dieser Name wird heute häufig den deutschen Seelenten zugeschrieben.

Seefahrer-Rätsel

Der Seefahrer James Cook
Löse das Rätsel



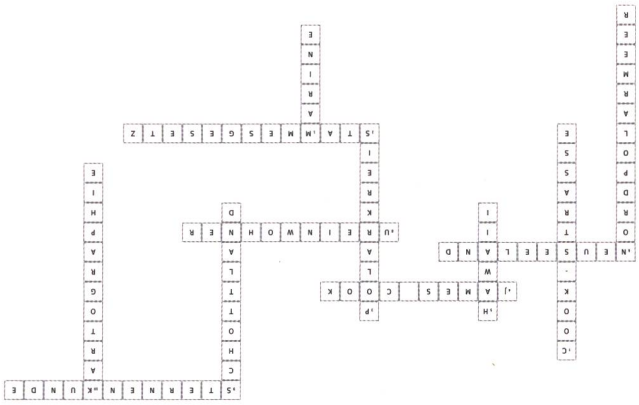
Horizontal →

2: Wogegen hat die Mannschaft von Cook verstossen?
4: Wie hiess der Anführer der Engländer?
6: Welche Insel aus zwei Teilen erforschte Cook?
8: Auf Tahiti studierte Cook das Leben der…
9: Welche Kenntnisse erwarb Cook im Selbststudium?

Vertikal ↓

1: Welchen Beruf übte Cook zuerst aus?
3: Was überquerte Cook zweimal
5: Wie heissen die Sandwich-Inseln heute?
7: Wie wurde der Spalt zwischen den Inseln genannt?
6: Cook segelte durch die Beringstrasse ins…
9: In welchem Land wuchs James Cook auf?
10: Was war sein Spezialgebiet?

Lösungen: (Quelle: www.schulraetsel.de)



Jetzt bestellen

die neue schulpraxis

Die praktische Unterrichtshilfe nach Themen

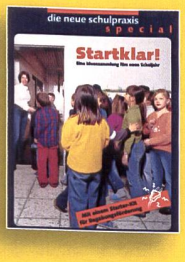
E. Lobsiger
10× Textsorten
Über 300 konkrete Texte mit Impulsen für die Sinnerfassung. 13 Schwindeltexte, die zum kritischen Lesen führen; 30 Ideen im Umgang mit Werbetexten; 30 Arbeitsblätter für die praktische Arbeit mit 100 abgedruckten Witzen/Schmunzeltexten; 37 Logicals mit Lösungen und Ideen für Schreibanlässe; 50 Rätsel für das 3. bis 7. Schuljahr; 30 Sagen zum Vergleichen und Individualisieren; 20 Ideen für eigene Sprachspielereien; Umgang mit Mundartliedern und -texten; Arbeiten mit Interviews.

E. Lobsiger
8 beliebte Textsorten
- 40 Wörtertürme für alle 8 Schuljahre
- 40 Märchenarbeitsblätter für U/M/O
- 15 Fabeln mit Sinnerfassungsaufgaben
- 20 Lesespuren und Anleitungen zum Selberschreiben
- 20 Rate-Krimis, auch in Hörspielform und zum Weiterschreiben
- Y-Texte und Paralleltexte für vielseitige didaktische Einsätze
- 17-Buchstaben-Texte für Erstklässler nach 17 Wochen

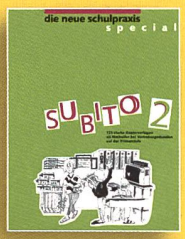
Kopierbereite Unterrichtsvorschläge (Texte zum Anstreichen und Arbeitsblätter zum Individualisieren).

N. Kiechler
Das schnittige Schnipselbuch 2
1000 Zeichnungen zu 100 Themen für die Schule, im Unterricht und in der Freizeit von **A** wie Atmosphäre bis **Z** wie Zirkus. Für alle, die mehr als nur mit Schere und Leim schnipseln wollen. Schnipseln zum Weiterdiskutieren, Weiterzeichnen, Weiterspielen usw. Lassen Sie sich von den zusätzlichen Aktivseiten inspirieren.

▶ **Das schnittige Schnipselbuch 1 ist weiterhin erhältlich.**



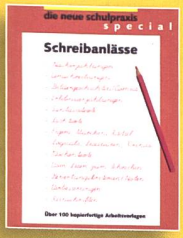
N. Kiechler
Startklar
- Neue Klasse, neue Schüler, neue Aufgaben – wie bewältigen Sie diesen Schulbeginn? «Startklar» bietet Ihnen Tools, um mit diesen Anfängen erfolgreich umzugehen. Mit diesem Buch glückt auch der Start für Beginners und Wiedereinsteigerinnen.
- Ein Starter-Kit gibt Ihnen auch Impulse für eine gezielte Begabungsförderung.
- Mit «Startklar» haben Sie einen kompetenten Ratgeber für Ihren Einstieg ins neue Schuljahr zur Seite.



M. Ingber
Subito 2
125 starke Kopiervorlagen für die Primarstufe
Der grosse Erfolg von Subito 1 hat uns zur Herstellung von Subito 2 animiert. Hier möchten wir den Faden etwas breiter spinnen und nicht mehr nur einzelne Arbeitsblätter für kurze Noteinsätze anbieten, sondern kürzere Reihen, die zum selbstständigen Bearbeiten oder zur Repetition gedacht sind. So werden die Schülerinnen und Schüler im Durchschnitt über einen halben Tag beschäftigt.

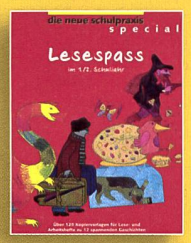
▶ **Subito 1 ist weiterhin erhältlich.**

D. Jost
Mensch und Umwelt: Pflanzen
Unter dem Motto «Natur erleben das ganze Jahr» bietet dieser Sammelband eine Fülle von Anregungen und Möglichkeiten zum Thema «Pflanzen». Das Reich der Pflanzen im Wechsel der Jahreszeiten zu entdecken, bewusster wahrzunehmen und zu verstehen, ist das Ziel der breit gefächerten Beiträge. Bilder, Texte, Arbeitsblätter und Werkstattmaterialien machen diesen Band zu einer Fundgrube naturnahen Lernens. Der Band erleichtert die Vorbereitung und Durchführung eines erlebnisstarken Realien- und Biologieunterrichtes.



E. Lobsiger
Schreibanlässe
Dieses Buch liefert Ihnen Ideen, wie der alltägliche Aufsatzunterricht neu belebt werden und richtig Spass machen kann.
- Nacherzählungen
- Umschreibungen
- Bildergeschichten/Comics
- Erlebniserzählungen
- Fantasietexte
- Eigene Märchen/Rätsel
- Logicals, Lesespuren, Krimis
- Wochentexte usw.

Über 100 kopierfertige Arbeitsvorlagen



M. Ingber
Lesespass
Im neusten special von «die neue schulpraxis» finden Sie auf 120 Seiten Kopiervorlagen für Lese- und Arbeitshefte zu 12 spannenden Geschichten und Themenbereichen im 1./2. Schuljahr. Die Vorlagen beziehen sich auf den Jahreskalender, handeln von Tier-geschichten, wertvollen Schätzen oder erzählen Geschichten über Freundschaften.

Bitte einsenden an:
die neue schulpraxis
Fürstenlandstrasse 122
9001 St. Gallen

Bestellung per Fax:
071 272 73 84
Telefonische Bestellung:
071 272 71 98
E-Mail-Order:
info@schulpraxis.ch

Alle Preise inkl. MwSt. zuzüglich Versand

Bitte senden Sie mir (gegen Rechnung):

(Bitte ankreuzen Abonnent oder Nichtabonnent von die neue schulpraxis)

____ Ex. **10× Textsorten**	❑ Abonnent **Fr. 24.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 28.50**
____ Ex. **8 beliebte Textsorten, Band 2**	❑ Abonnent **Fr. 24.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 28.50**
____ Ex. **Das schnittige Schnipselbuch 1**	❑ Abonnent **Fr. 20.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 24.50**
____ Ex. **Das schnittige Schnipselbuch 2**	❑ Abonnent **Fr. 20.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 24.50**
____ Ex. **CD ROM Schnipselbuch 1 + 2**	❑ Abonnent **Fr. 42.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 47.80**
____ Ex. **Startklar**	❑ Abonnent **Fr. 24.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 28.50**
____ Ex. **Subito 1**	❑ Abonnent **Fr. 20.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 24.50**
____ Ex. **Subito 2**	❑ Abonnent **Fr. 24.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 28.50**
____ Ex. **Mensch und Umwelt: Pflanzen**	❑ Abonnent **Fr. 20.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 24.50**
____ Ex. **Schreibanlässe**	❑ Abonnent **Fr. 24.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 28.50**
____ Ex. **Lesespass**	❑ Abonnent **Fr. 24.–**	❑ Nichtabonnent **Fr. 28.50**

Name _____ Vorname _____

Schule _____

Strasse/Nr. _____ PLZ/Ort _____

Ich bin Abonnent/-in von «die neue schulpraxis» ☐ ja ☐ nein

Martin Luther (1483–1546)

Der unangepasste Reformator als Vorbote des aufgeklärten Menschen

Der rebellische Mönch Martin Luther stiess vor über 500 Jahren mit seiner Protestschrift – den berühmten 95 Thesen, die die Methoden der damaligen katholischen Kirche radikal in Frage stellten – das Tor zur Neuzeit auf: Der 31. Oktober 1517 gilt als Beginn der Reformation und steht für Denkfreiheit, Umbruch und Alphabetisierung und damit für eine komplette Erneuerung des sozialen Gefüges des Mittelalters. Luthers Thesen brachten die Freiheit des Geistes und die Macht der Schrift auch in die unteren Schichten: Privilegien, die bis dahin allein dem Adel und den katholischen Würdenträgern vorbehalten waren! Carina Seraphin

Martin Luther im Jahr 1529 (gemalt von Lucas Cranach d.Ä.), Ausschnitt der berühmten «95 Thesen» zu Wittenberg.

Der Mensch und Reformator Martin Luther

A1

Arbeitsauftrag: Bitte ergänze jeweils in deinen eigenen Worten die Eingangssätze zur Biographie Martin Luthers und beantworte/recherchiere die dazu alternierenden Punkte zur Zeitgeschichte der Reformation!

Herkunft & Erziehung Luther wird 1483 in Eisleben (Südharz, D) in eine gutbürgerliche Bergmannsfamilie hineingeboren, er soll Jura studieren und der Vater lässt ihn in verschiedenen Dom- und Pfarrschulen erziehen …

– Definiere den Begriff «Reformation»! Was bedeutet «reformieren» wörtlich? Studium/Blitzschlag/Bekehrung & Eintritt ins Kloster/Dr. der Theologie in Wittenberg

Martin bricht das Jura-Studium in Erfurt nach wenigen Wochen ab. Er hat am 2. Juli 1505 ein einschneidendes Naturerlebnis, welches ihn in der Folge stark prägt …

– Wogegen protestiert Luther in seinen berühmten 95 Thesen im Jahr 1517? Erläutere hierbei bitte die Begriffe Ablasshandel und Fegefeuer! Exkommunikation/Kirchenbann/Verbot seiner Lehre

Nach der Veröffentlichung seiner 95 Thesen entbrennt ein Streit mit der offiziellen Kirche, Luther wird 1521 exkommuniziert und mit einem Bann belegt, er muss um sein Leben fürchten …

– In der Folge wird Luther von der Amtskirche für vogelfrei erklärt…Was bedeutet das konkret? Inkognito auf der Wartburg

Am 4. Mai 1521 taucht Luther als Junker Jörg auf der Wartburg in Eisenach unter und übersetzt in nur elf Wochen …

– 1522 erscheint Luthers Übersetzung des Neuen Testaments auf Deutsch! Er gilt seither als Mitbegründer der … Luther gründet eine eigene Familie

Im Jahr 1525 heiratet Luther …

– Was besagt das Augsburger Bekenntnis von 1530?
Martin Luther stirbt 1546 in Eisleben. Den Augsburger Religionsfrieden von 1555, der die Protestanten den Katholiken gleichstellt, erlebt er nicht mehr.

– Wie heissen die grossen Reformatoren der Schweiz? Wo haben sie gewirkt?

– Wo in Europa toben bis heute heftige Auseinandersetzungen zwischen reformierten und katholischen Christen?

– Religionskriege sind kein Symptom des Mittelalters! Überall auf der Welt bekriegen sich bis heute Glaubensgegner erbittert und jeder meint, im Besitz des einzig richtigen Bekenntnisses zu sein! Welche aktuellen Auseinandersetzungen im Namen Gottes kennst du?

Lösung: reformieren = wiederherstellen, erneuern / Er gilt seither als Mitbegründer der: deutschen Schriftsprache / Augsburger Bekenntnis: Der Mensch kann Seelenheil allein durch die Gnade Gottes erlangen, nicht durch Geld oder fromme Werke! Zwingli und Calvin (s. Reformation und Gegenreformation / Wikipedia) / Christl. Auseinandersetzungen: Nordirland / Glaubenskriege: Kampf des IS, Palästina vs. Israel etc. etc.

Sprichwörtliches – Dem Volk aufs Maul schauen!

Luther legte mit seiner Bibelübersetzung – die zuvor nur von der gebildeten Oberschicht gelesen werden konnte, da sie in kompliziertem Latein verfasst war – die Grundlagen der heutigen deutschen Sprache! Er war bis zuletzt ein Mann des Wortes, der auch derbe Ausdrücke nicht scheute und spielerisch viele bis heute aktiven Wortschöpfungen, Sprichwörter und Redewendungen schuf!

– Was gehört hier an welchen Platz? Verbinde die sechs Redewendungen, die allesamt von Martin Luther stammen, korrekt miteinander (Nimm ein Lineal und zieh die Linien)!

Jemandem ein Dorn	**nicht aus den Rippen schneiden**
Wer Wind sät,	**mit sieben Siegeln**
Das ist ein Buch	**auf die Goldwaage legen**
Wer's glaubt,	**wird Sturm ernten**
Nicht jedes Wort	**im Auge sein**
Das kann ich mir	**wird selig**

Lösung: Jemandem ein Dorn im Auge sein / Wer Wind sät, wird Sturm ernten / Das ist ein Buch mit sieben Siegeln / Wer's glaubt, wird selig / Nicht jedes Wort auf die Goldwaage legen / Das kann ich mir nicht aus den Rippen schneiden.

– Überlegt euch nun in der 2er-Gruppe für jedes der Sprichwörter eine konkrete Situation – entwickelt danach für eines davon eine szenische Darstellung, die ihr vor Publikum aufführt, das es dann korrekt erraten muss!

– Kanntest du eines oder mehrere dieser Sprichwörter bereits? Kannst du Sprichwörtliches oder Redewendungen präsentieren, die in deiner Familie regelmässig verwendet werden? Beschreibe möglichst genau die Situation, in der sie zur Anwendung kommen!

– Kennst du Sprichwörter aus anderen Sprachen? Für Schüler, die mit mehreren Sprachen aufwachsen: Welche bekannten Sprichwörter gibt es in eurer Sprache? Fallen dir Ähnlichkeiten mit deutschen Sprichwörtern auf? Fragt eure Eltern, Verwandte oder Freunde, die ebenfalls Fremdsprachen sprechen!

– Auch die folgenden Wörter wurden von Luther erfunden, hättest du das gewusst? Beruf – Denkzettel – Feuereifer – Grobian – Herzenslust – Lästermaul – Langmut – Lückenbüsser – Machtwort – Memme - Morgenland – Wissensdurst – dicke Lippe – friedfertig – geistreich – wetterwendisch

– Bitte erfinde nun eine kleine Geschichte, in der möglichst viele dieser schönen lutherischen Wortschöpfungen vorkommen!

«Aus einem verzagten Arsch kommt kein fröhlicher Furz»

Die derbe Sprache Luthers

Luther war bekannt für seine derbe Sprache, in der er *kein Blatt vor den Mund nahm* – viele seiner Kraftausdrücke waren aber auch zeittypisch, so waren «Maul» oder «Weib» im Mittelalter ganz normale Ausdrücke. Auch an Tiere angelehnte Begriffe wie «Madensack», «dummer Esel» oder «alte Sau» wurden häufig verwendet und fanden keinen Anstoss!

1. Im Folgenden aufgelistet sind Zitate, die Martin Luther zugeschrieben werden:

«Ihr müsst dem Volk aufs Maul schauen!»

«Warum furzet und rülpset Ihr nicht? Hat es Euch nicht geschmacket?»

«Grober Keil für grobe Klötze»

«Tritt fest auf!/Tu's Maul auf!/Hör bald auf!»

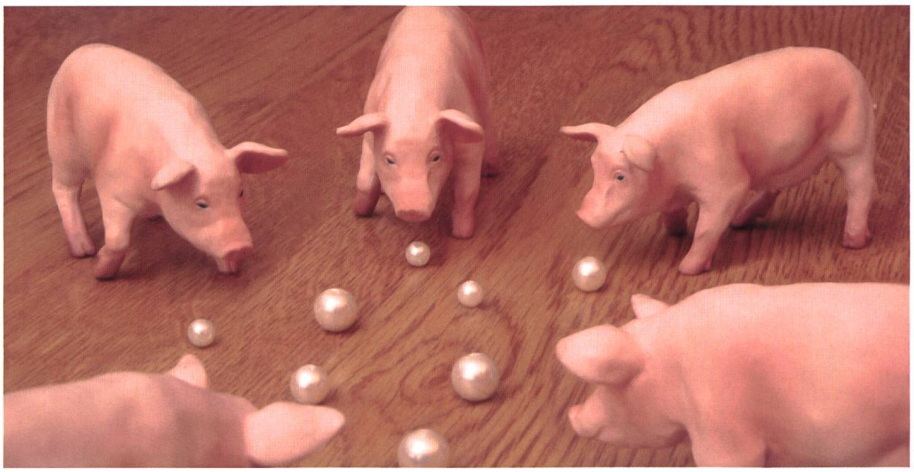
«Hummeln im Arsch haben»

«Ihr sollt eure Perlen nicht vor die Säue werfen!»

- **Diskutiert die Aussprüche in der Gruppe! Was ist im Einzelnen gemeint, wen/was spricht Luther mit diesen markigen Sprüchen jeweils an?**
- **Versucht, den Sprüchen einzelne Adjektive zuzuordnen – und fügt weitere hinzu:** freundlich, ungehobelt, genervt, gelangweilt, drohend, lustig, ironisch, anspornend, belehrend, wertend, neugierig…

2. Schimpfwörter und Kraftausdrücke sind auch heute allgegenwärtig, oft werden sie anonym im Internet abgesetzt und können grossen Schaden und Schmerz bei den Betroffenen anrichten.

- **Sicherlich hast auch du schon einmal Schimpfwörter benutzt oder bist selbst beschimpft worden. Wo ziehst du selbst die Grenze für solche Ausdrücke? Wo ist etwas noch lustig und wann wird es bitterer Ernst?**
- **Erstellt gemeinsam eine Tabu-Liste für Schimpfwörter in der Schule! Welche Wörter gehen gar nicht, warum nicht? Hängt die Regeln für eine künftige gemeinsame Kommunikation für alle sichtbar im Klassenzimmer auf!**
- **Wie kann man sich gegen Beleidigungen/Beschimpfungen erfolgreich wehren? Erarbeitet mit der Lehrperson (evtl. auch mit externen Coaches) eine erfolgreiche Strategie des achtvollen Umgangs miteinander!**



Schach für die Schule

Eröffnungstipps I

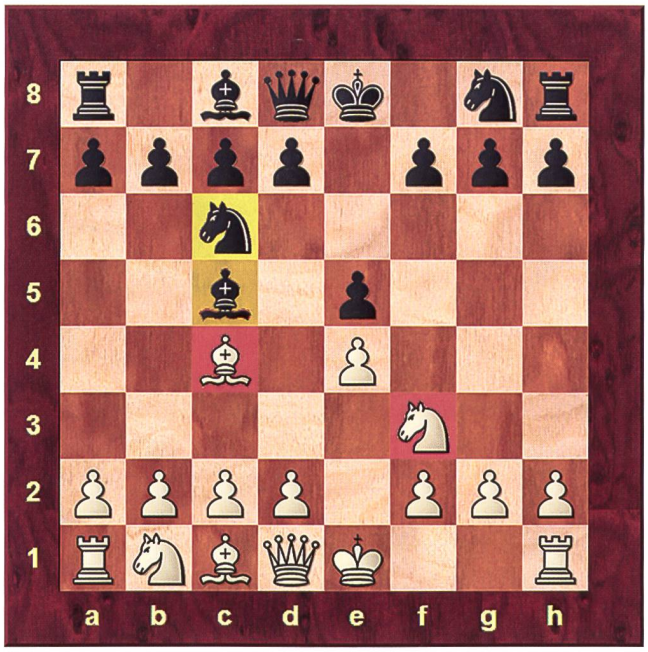
Der Start einer Schachpartie ist von besonderer Bedeutung. Meist schon nach wenigen Zügen zeichnet sich ab, wer angreifen kann und wer verteidigen muss. In diesem Artikel geht es um die goldenen Regeln der Eröffnung und damit um den Bau des Königspalastes durch die Rochade. *Markus Regez

Die drei goldenen Regeln der Eröffnung

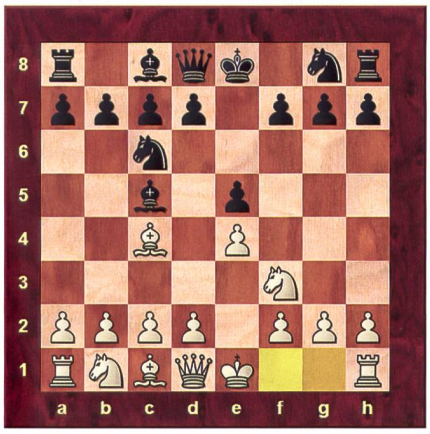
1. Bauer ins Zentrum, die Mitte erobern!
Die einfachste und klügste Eröffnungsstrategie besteht darin, bereits mit dem ersten Zug das Zentrum zu besetzen und zu kontrollieren. Die klassischen Spielanfänge beginnen jeweils mit einem weissen und einem schwarzen Bauernzug ins Zentrum. Dabei ziehen beide Seiten ihren Königsbauern zwei Felder nach vorne. **1.e2-e4 e7-e5.** Dadurch öffnen sich die Diagonalen für den Königsläufer und für die Dame. Ebenfalls sehr gut ist der Vorstoss des Damenbauern 1.d2-d4 und auch hier ist es für Schwarz am einfachsten, ebenfalls den Damenbauern mit 1. ... d7-d5 im Zentrum zu platzieren.

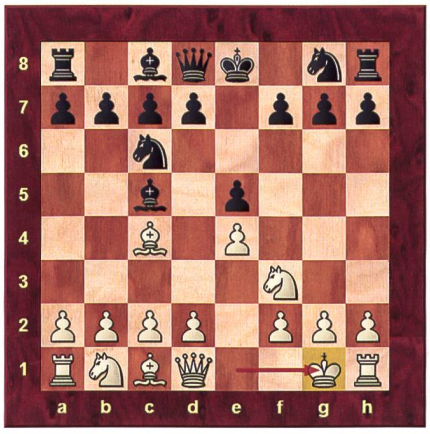
* **Markus Regez** ist professioneller Schachtrainer mit einer eigenen Schachschule in Küsnacht und A-Trainer beim Schweizerischen Schachbund. www.schachschule-regez.ch

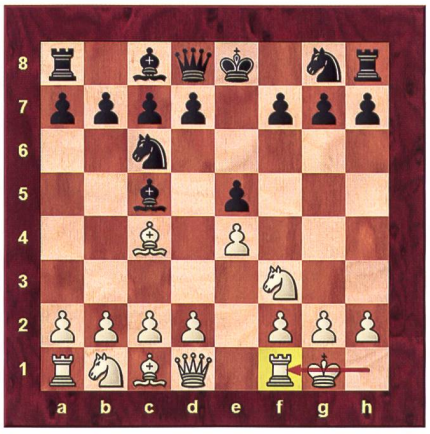
2. Leichtfiguren raus, schnell entwickeln!
In den nächsten Zügen sollten vor allem die grossen Figuren aus der hinteren Reihe ins Spiel kommen. In erster Linie müssen zuerst die Springer und die Läufer raus – am besten auf der Seite, auf die der Spieler rochieren möchte. **2.Sg1-f3 Sb8-c6 3.Lf1-c4 Lf8-c5.** Auch hier ist ganz wichtig, dass die Figuren Einfluss auf das Zentrum ausüben. Das beste Feld für den weissen Königsspringer ist deshalb f3 und ein gutes Feld für den weissen Königsläufer ist c4. Der zweite Schwarze Zug 2. … Sb8-c6 dient dazu, den Bauern auf e5 zu beschützen.



3. Rechtzeitig rochieren!
Der König ist die absolut wertvollste Figur – vergleichbar mit einer grossen Schatzkiste voller Gold. Und wie bei einer Schatzkiste üblich, sollte sie der Spieler in Sicherheit bringen und gut bewachen. Da der König in der Mitte stehend schnell ins Kreuzfeuer der gegnerischen Figuren geraten kann, ist es sinnvoll und gut, ihn von dort wegzubringen. Die Rochade ist dazu der geeignete Zug. Denn dadurch darf ein Spieler in einem Zug gleich zwei Figuren ziehen: den König und den Turm. Die wichtigste Voraussetzung: die Felder zwischen dem König und dem Turm müssen geräumt sein. Ein Grund mehr, den Springer und den Läufer rasch zu entwickeln. Die Rochade ist ein Spezialzug, der nur einmal pro Partie anwendbar ist und in dem der König ausnahmsweise zwei Felder weit ziehen darf und im gleichen Zug darf auch noch der Turm über den König hinwegspringen. Und das geht so:





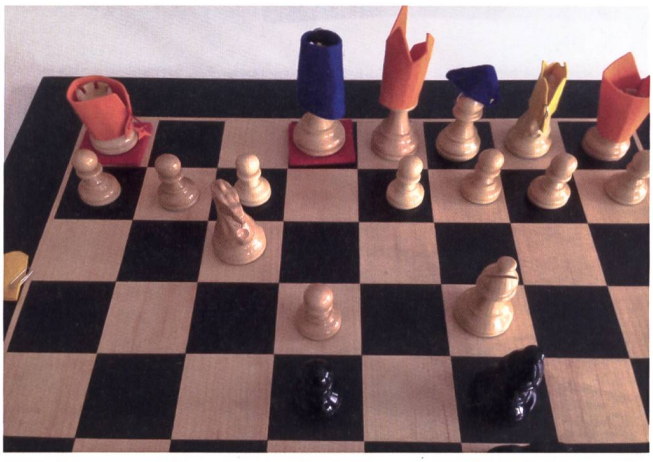


Die Rochade: Der Bau des königlichen Palastes!
Nach der Rochade beschützen drei Bauern, ein Springer und ein Turm den König von allen Seiten. Die drei Bauern sollten dabei möglichst lange nahe beim König bleiben – denn sie sind seine Bodyguards oder Palastwächter. Der Feuerwehrspringer (f wie Feuerwehr – er steht auf f3) löscht das Angriffsfeuer des Gegners. Er verhindert beispielsweise, dass die schwarze Dame nach g5 oder h4 zieht. Und der Palastturm schützt den König von seitlichen Angriffen. Nur mit einer geballten Ladung von Angriffskraft kann der Gegner diesen Palast erstürmen. Natürlich ist der König auch nach der Rochade nicht für die Ewigkeit in Sicherheit. Aber der Gegner muss schon seine ganze Cleverness aufbieten, um an den König heranzukommen.

Die lange Rochade
Seltener, aber auch möglich ist die Rochade zur anderen Seite hin. Da müssen drei Figuren ihre Felder räumen: Springer, Läufer und Dame. Deshalb dauert der Palastbau länger und der König steht zudem etwas gefährdeter nach der langen Rochade. Trotzdem ist die lange Rochade in einigen Positionen genauso spielbar wie die kurze Rochade. Die lange Rochade geht so:

Achtung: Wer zu lange wartet mit der Rochade, kann später vielleicht nicht mehr rochieren!
Denn: Wer seinen König oder seinen Turm schon einmal bewegt hat, darf nicht mehr rochieren. Wenn der König im Schach steht, darf man nicht rochieren und wenn der König über ein angegriffenes Feld ziehen will, darf man nicht rochieren. Deshalb ist es wichtig, rechtzeitig zu rochieren!

Schlafmützen wecken und fliegender Teppich für König und Turm.
Um Kindern die schnelle Entwicklung der Figuren beizubringen, hat sich die Metapher der Schlafmützenfiguren bestens bewährt. Sie können als Lehrperson mit den Schülern dazu für die Figuren der hinteren Reihe Schlafmützen basteln. Sobald die Figur in der Eröffnung entwickelt wird, darf sie ihre Schlafmütze ausziehen. Wichtig dabei ist, dass Sie den Kindern erklären, dass die Dame gerne lange schläft und die Türme ebenfalls nicht zu den Frühaufstehern gehören. Unter dem König und unter den beiden Türmen können Sie zudem fliegende Teppiche beispielsweise aus Filz platzieren. So erinnern sich die Kinder an die Rochade und freuen sich, wenn sie diesen Spezialzug anwenden können. Oder geben Sie den Kindern bei gelungener Rochade ein kleines Stück Schokolade. Dann heisst es ganz allgemein Rochade – Schokolade!



Eröffnungstipps auf einen Blick
- Spiele nie einen Eröffnungszug automatisch ohne nachzudenken!
- Bringe, wenn möglich, mit jedem Zug eine neue Figur ins Spiel. Vermeide mehrmaliges Ziehen mit derselben Figur.
- Bringe die Dame nicht zu früh ins Spiel. Sie wird sonst nur gejagt und geht oft schon früh verloren.
- Entwickle die Figuren auf sichere Felder und so, dass sie auf das Zentrum einwirken.
- Nutze den Spezialzug Rochade, um den König (unschätzbarer Wert, Schatztruhe!) in Sicherheit zu bringen, und lass ihn von den drei Bodyguards, dem Feuerwehrspringer und dem Palastturm bewachen. Nutze vor allem die anderen Figuren für den Angriff!

Vorschau auf die nächste Folge
In der nächsten Ausgabe vertiefen wir das Thema der Eröffnung und wenden uns der Eröffnungstaktik zu. Dabei geht es um das Stellen und Erkennen von Fallen, um das Ausnutzen von Eröffnungsfehlern und um Eröffnungsnamen.

Schachserie im Jahre 2014

Die Quintessenz des Schachspiels, G. Orsi, Heft 1, S. 37
Schach in der Schule, Teil 1: Grundlagen und spielerische Elemente, M. Regez, Heft 1, S. 38
Schach in der Schule, Teil 2: Kurzschrittige Figuren – der König, M. Regez, Heft 3, S. 52
Das königliche Spiel in den Händen, G. Orsi und M. Regez, Heft 4, S. 46
«Schach kann man ein Leben lang spielen», G. Orsi, Heft 6/7, S. 44
Schach für die Schule, Teil 3: Kleine Schachspiele, Markus Regez, Heft 6/7, S. 46
Eselsbrücken und Faustregeln, Markus Regez, Heft 12, S. 40
Das Schach und das Schachmatt I, Teil 4, M. Regez, Heft 12, S. 42

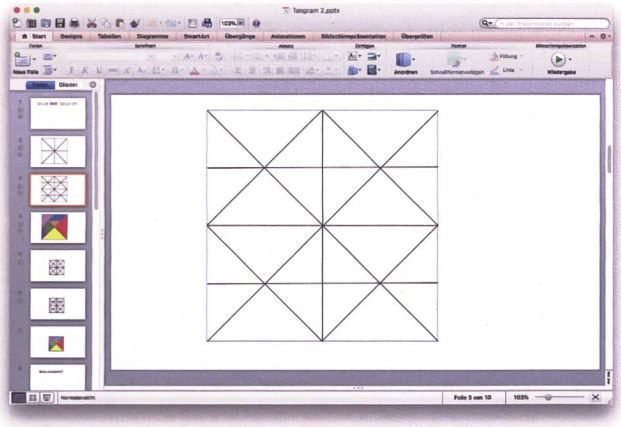
Schachserie im Jahre 2015

Schach in der Schule: «Die Motivation nimmt stetig zu» G. Orsi, Heft 1, S. 50
Schach-Detektivaufgaben, M. Regez, Heft 2, S. 47

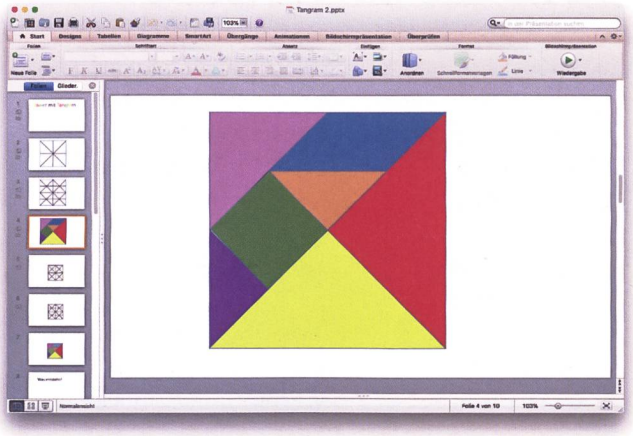
«Die Welt besteht aus Grundformen»

Wie mächtig die Präsentationssoftware PowerPoint sein kann, merkt man, wenn man sie auch fürs Gestalten von Grafiken einsetzt.

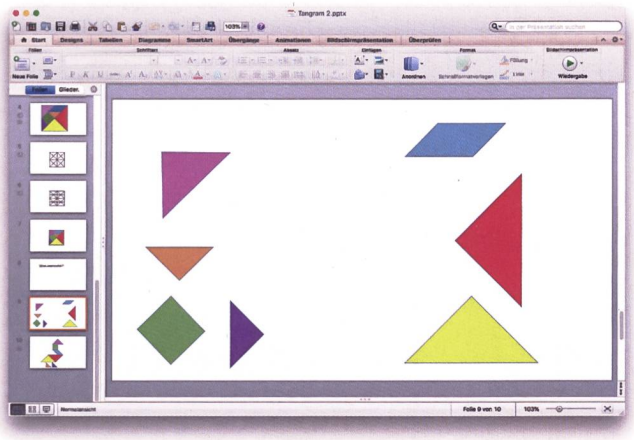
Graziano Orsi



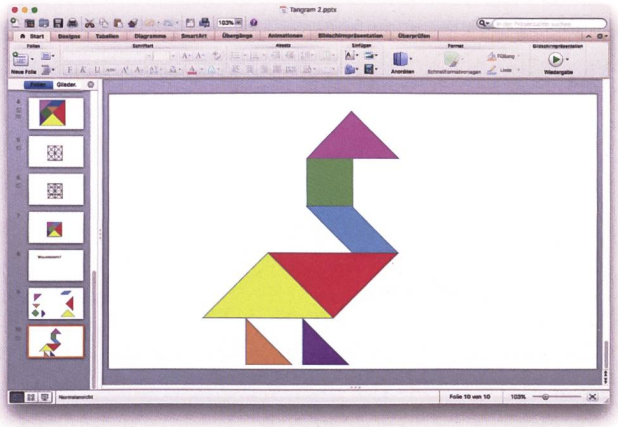
Das Grundgerüst fürs Tangram wird mit PowerPoint aufgebaut.



Formen und Farben sind definiert fürs Spiel.



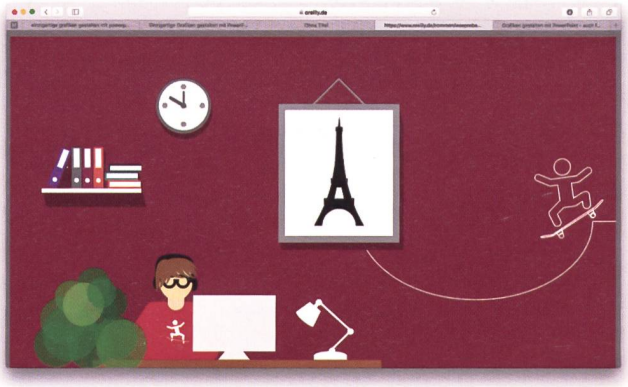
Die sieben Spielsteine werden Tans genannt.



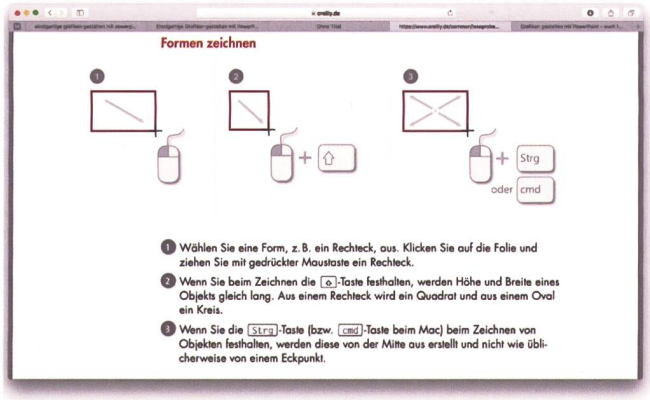
Mit einem PowerPoint-Rätsel könnte am Schluss der Animation beispielsweise eine Gans entstehen.

Jetzt wird es spannend. Anstatt eine Slideshow mit der Präsentationssoftware PowerPoint zu gestalten, halten wir das Buch mit dem Titel «Einzigartige Grafiken gestalten mit PowerPoint» in den Händen und staunen über die Abbildungen. Autor Anosh Soltani hat ein Werk herausgegeben, das in jeglicher Hinsicht überzeugt. Die Schritt-für-Schritt-Anleitungen sind einfach und auch für Hobby-Grafiker nachvollziehbar. Die Beispiele sind visuell attraktiv. Die Übungen beinhalten wertvolle Praxistipps. Kurz: So macht PowerPoint Spass. Anosh Soltani hält sich immer an den Leitsatz: «Die Welt besteht aus Grundformen.» Und aus den Kreisen, Quadraten und Dreiecken entstehen dank den präzisen Beschreibungen beispielsweise Figuren und Wolkenformationen. Das Erstaunliche ist, dass auch komplexe Szenen mit Hintergrund auf eine simple und schnelle Art und Weise erstellt werden können, wenn man den Anleitungen vom Grafikdesigner folgt. Und das Wichtigste: Das Buch ist eine Inspirationsquelle für Lehrkräfte und Schüler. Es folgt ein konkretes Beispiel für die Oberstufe.

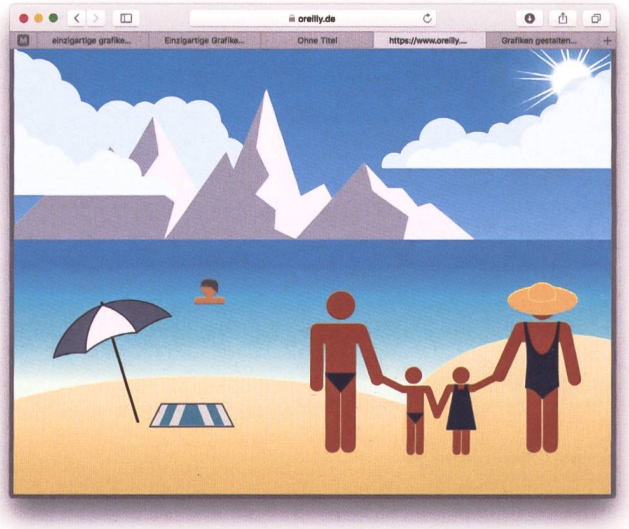
Das Buchcover ist selbstverständlich ebenfalls mit PowerPoint kreiert worden.



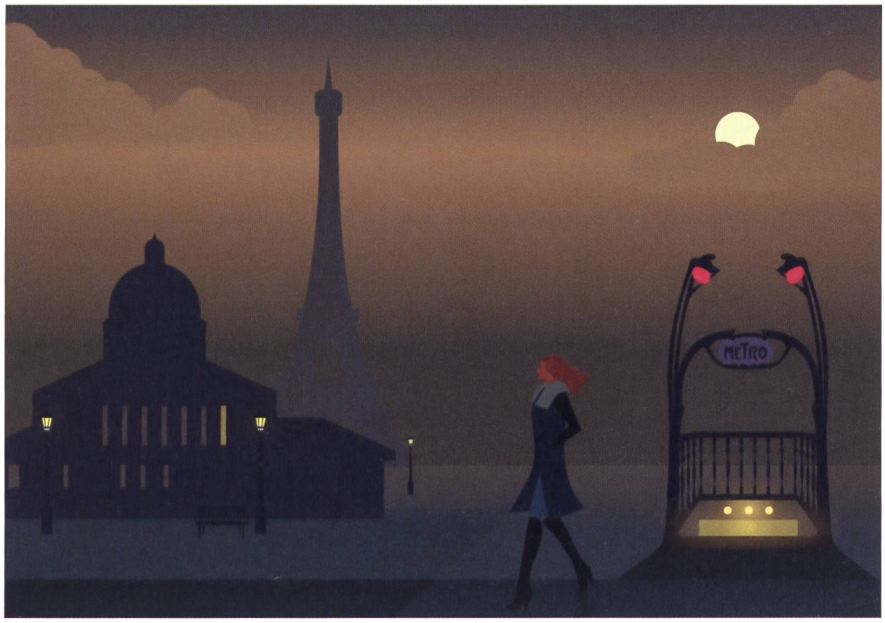
Auf den ersten Blick sieht die Grafik komplex aus. Auf den zweiten Blick sieht man überall Grundformen.



Die simplen Step-by-Step-Anleitungen sind hilfreich, um ein Hobby-Grafiker zu werden.



Wow! PowerPoint ist auch ein Grafikprogramm.



Anosh Soltani zeigt auch auf, wie komplexere grafische Darstellungen erstellt werden können.

Tangram

Tangram ist ein altes chinesisches Legespiel, das vermutlich zwischen dem 8. und 4. Jahrhundert v. Chr. entstand. Der Legende nach beauftragte ein Mönch einst seinen Schüler zu reisen, um die Essenz der vielfältigen Schönheit der Welt auf nur eine Keramiktafel zu malen. Unglücklicherweise zerbrach die Tafel in sieben unterschiedliche Teile, und der Schüler konnte sie nicht mehr zu einem Viereck zusammenlegen. Er versuchte es tagelang. Unendlich viele Muster und Bilder entstanden. Am Ende verstand der Schüler: Er muss nicht in die Welt hinausreisen. Er kann die Schönheit und Vielfalt der Welt ganz einfach in den sieben Teilen der zerbrochenen Tafel wiederfinden.

(Quelle: Wikipedia)

Ein visuelles Spiel

Auf der Seite 23 erwähnt Anosh Soltani das Spiel Tangram. Er weist darauf hin, dass das Erkennen von Grundformen auf eine spielerische Art und Weise erfolgen kann. Dieses Spiel kann eingesetzt werden, um Visualisierungsfähigkeiten zu trainieren. Aber wie wäre es, wenn man das Spiel selber mit PowerPoint konstruieren würde? Ja, das sollte doch möglich sein. Der Workflow sieht folgendermassen aus.

Teil 1: Auf einem A4-Blatt schreiben wir die vier wichtigsten Schritte auf.

1. Das Buch «Einzigartige Grafiken gestalten mit PowerPoint» dient als Vorlage für die Übung Tangram.

2. Die Idee lautet: Ein Tangram mit PowerPoint erstellen und eine PowerPoint-Präsentation dazu mit Animationen erstellen.

3. Vorlagen im Internet suchen. Es genügt, im Suchfeld von Google die Begriffe «Tangram Vorlagen» einzugeben (siehe Kasten Weblinks).

4. Die Lehrkraft macht das Tangram ebenfalls mit PowerPoint und erstellt ein PowerPoint-Rätsel mit den Tangram-Figuren. Was heisst das? Auf einer Folie werden die ersten Tangram-Teile (Fachbegriff: Tans) gestellt und auf den nachfolgenden Folien kommen weitere Teile hinzu. Erst mit der Schlussfolie wird es klar, dass zum Beispiel eine Katze oder eine Gans erstellt wurde. **Tipp:** Es lohnt sich, diese Rätselform zu Beginn auf ein Themengebiet einzugrenzen.

Links

Tangram-Legespiel-Vorlagen – Kinder-Malvorlagen
https://www.kinder-malvorlagen.com/spiele-drucken/tangram-legespiel.php

Förderung mathematischer Kompetenzen mit Tangram
http://paul-matthies.de/Schule/Tangram.php

Mathematische Basteleien – Tangram
http://www.mathematische-basteleien.de/tangram.htm

Teil 2: Die Lehrkraft nimmt sich Zeit, das Tangram-Grafikprojekt mit PowerPoint selber zu realisieren. Die dabei gemachten Erfahrungen sind wertvoll, so dass die Schüler und Schülerinnen gezielter angeleitet werden können.

Teil 3: Der Computerraum wird reserviert und die Schüler und Schülerinnen können anhand des vorliegenden Lehrerbeispiels ein eigenes Tangram mit PowerPoint erstellen und ein Rätsel aufbauen.

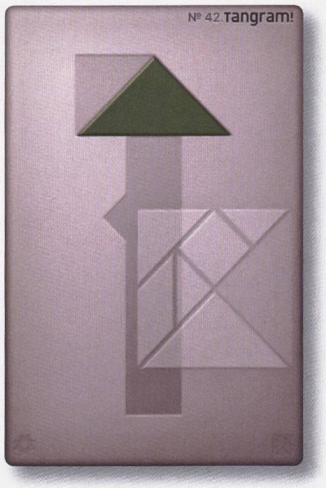
Eine wichtige Voraussetzung

Das Realisieren dieses Tangram-Projekts ist ideal, wenn die Schüler und Schülerinnen im Vorfeld einen Office-Kurs besucht haben und dabei die wichtigsten Features von PowerPoint und beispielsweise schon eine klassische Präsentation erstellt haben. Diese Grafikarbeit kann eine bereichernde Zusatzaufgabe darstellen. Und zum Schluss noch ein weiterer positiver Nebeneffekt: Die am Computer erstellte Tangram-Vorlage kann ausgedruckt werden. Das Endprodukt: Alle Schüler und Schülerinnen besitzen ein eigenes Papier-Tangram und können damit ihr Auge für die grundlegenden Formen auf eine spielerische Art und Weise schulen.

Schul-App des Monats:

Passend zum Hauptthema gibt es selbstverständlich unzählige Tangram-Apps für Smartphones oder Tablets. An dieser Stelle sei das Spiel Tangram! erwähnt.
Das Spiel verdient tatsächlich das Ausrufezeichen. Es ist kostenlos in der Basisversion und grafisch so bezaubernd und schlicht wie das Tangram. Viel Spass mit dem chinesischen Puzzle.

Quelle / iTunes App Store



Schlicht, kostenlos und grafisch überzeugend: App Tangram!

Autor

Anosh Soltani hat Ingenieursinformatik in Frankfurt studiert und bereits während seines Studiums als Grafikdesigner gearbeitet. Er verfügt über eine langjährige Erfahrung als professioneller Designer in verschiedenen Designdisziplinen, darunter auch Verpackungs- und Webdesign. Er führt auch Schulungen durch: zwei Grundkurse, «Einzigartige Grafiken gestalten mit PowerPoint» und «Gestaltung von Präsentationen leicht gemacht», und zwei Aufbaukurse, «Erstellung von Business-Grafiken in PowerPoint» und «Animierte Business-Grafiken in PowerPoint».

Anosh Soltani: Einzigartige Grafiken gestalten mit PowerPoint. Kreative Ideen schnell und einfach umsetzen.
310 Seiten, 27,90 Franken, O'Reilly/ dpunkt Verlag, Heidelberg.

ISBN Print: 978-3-96009-060-1

https://www.oreilly.de/buecher/13101/9783960090601-einzigartige-grafiken-gestalten-mit-powerpoint.html#Beschreibung

Freie Unterkünfte für Klassen- und Skilager

Legende: A: Alle Pensionsarten, G: Garni, H: Halbpension, V: Vollpension

Bahn	Postauto	Bergbahn	Sessellift	Sklilift	Langlaufloipe	Hallenbad	Freibad	Minigolf	Finnenbahn	Region	Adresse/Kontaktperson	noch frei 2018 in den Wochen 1–52	Lehrerschlafzimmer	Schlafräume	Betten	Matratzen(lager)	Selbst kochen	Pensionsart	Aufenthaltsraum	Discoraum	Cheminéeraum	Spielplatz
■	■					■	■	■	■	**Aargau**	Pfadiheim Rothburg in 4663 Aarburg Tel. 079 391 96 51, Hauswart E. Winkler pfadiheim.aarburg@bluewin.ch	**auf Anfrage**		4		50	■		2		1	■
■						■	■			**Appenzellerland**	Ferienhaus Vorderer Schwäbrig, 9056 Gais Tel. 044 310 19 50, Fax 044 310 19 51, Stiftung ZSF E-Mail: vermietung.schwaebrig@zsf.ch, www.ferienhaeuser.zsf.ch	**auf Anfrage**	6	10	55		■		4			■
■	■	■	■	■	■		■	■		**Berner Oberland**	Internationales Pfadfinderzentrum Kandersteg (KISC) Tel. 033 675 82 82, Fax 033 675 82 89 E-Mail: reception@kisc.ch, www.kisc.ch	**auf Anfrage**		67	355	■	■	A	■	■	■	
	■			■		■	■	■		**Berner Oberland**	Adonia Gruppenhaus Bärgsunne, 3657 Schwanden Tel. 033 251 10 26, Herr und Frau Blaser E-Mail: baergsunne@adonia.ch	**auf Anfrage**	■	26	94	94	■	A	■		■	■
	■			■	■	■				**Berner Oberland**	Jugend- und Ferienhaus Aeschi, Aeschiriedstrasse 7, 3703 Aeschi bei Spiez Tel. 033 654 36 76, 077 453 19 20, Hauswartin M. Ammann E-Mail: jugendhaus-aeschi@egw.ch, www.jugendhaus-aeschi.ch	**auf Anfrage**	■	■	10 bis 60		■		1 bis 5			■
■	■	■		■	■	■				**Berner Oberland**	Ferienhaus Amisbühl, 3803 Beatenberg-Waldegg Tel. 044 310 19 50, Fax 044 310 19 51, Stiftung ZSF E-Mail: vermietung.amisbuehl@zsf.ch, www.ferienhaeuser.zsf.ch	**auf Anfrage**	6	15	58		■		4			■
	■	■	■	■	■	■	■	■		**Biosphäre Entlebuch**	Berggasthaus Salwideli, 6174 Sörenberg Tel. 041 488 11 27 E-Mail: salwideli@bluewin.ch, www.berggasthaus-salwideli.ch	**auf Anfrage**	6	18	17	82	■	A	■	■		■
■	■				■	■	■			**Graubünden**	Ferien- und Seminarhaus «Ramoschin», 7532 Tschierv, Münstertal Tel. 081 864 02 58, Fax dito/079 291 99 88, E-Mail: o.gross@bluewin.ch Belegungsplan: www.groups.ch/K-0069-0026, www.appa.ch/23721.htm	**auf Anfrage**	2	6	4	30	■	H	1			■
■		■	■	■	■	■	■	■		**Graubünden**	Jugendhaus Plazi Bergün, Fuschena 9, 7482 Bergün Tel. +41 (0)81 284 40 31, Natel 079 682 02 45 E-Mail: info@jugendhaus-plazi.ch, www.jugendhaus-plazi.ch	**auf Anfrage**	4	6	54		■		■			■

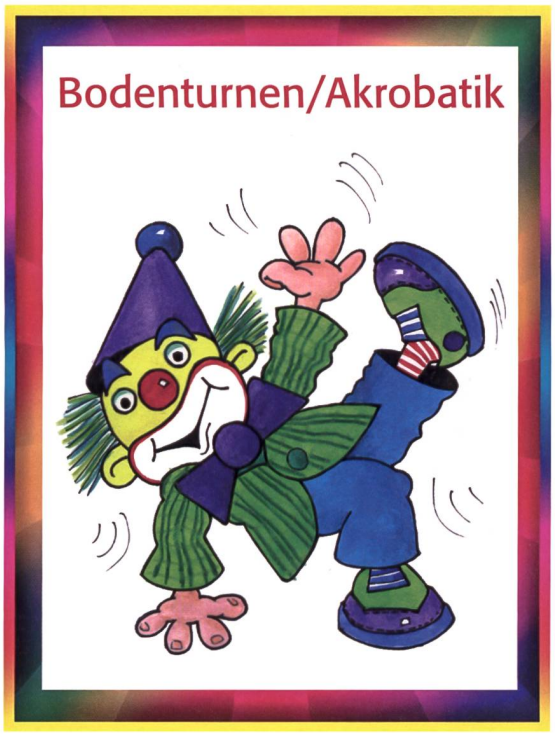
Freie Unterkünfte für Klassen- und Skilager

Legende: A: Alle Pensionsarten, G: Garni, H: Halbpension, V: Vollpension

Bahn	Postauto	Bergbahn	Sessellift	Skilift	Langlaufloipe	Hallenbad	Freibad	Minigolf	Finnenbahn	Region	Adresse/Kontaktperson	noch frei 2018 in den Wochen 1–52	Lehrerschlafzimmer	Schlafräume	Betten	Matratzen(lager)	Selbst kochen	Pensionsart	Aufenthaltsraum	Discoraum	Cheminéeraum	Spielplatz
■		■		■						**Luzern**	Ferienhaus Sunnehüsli, 6356 Rigi-Romiti Tel. 041 210 16 46 (WOGENO Luzern) E-Mail: info@wogeno-luzern.ch	**auf Anfrage**		10	24	6	■		■		■	
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	**Schüpfheim LU**	Haus an der Emme, Erna Balmer, Unterdorf 14, 6170 Schüpfheim Tel. 041 484 19 80, Natel 076 349 19 80 www.hausanderemme.ch	**auf Anfrage**	3	6	122		■	A	2	1		■
■	■									**Schwyz**	Hostel Rotschuo Familienanlage am See, Seestrasse 163, 6442 Gersau Tel. 041 828 12 77, E-Mail: info@hostelrotschuo.ch, Ela & Jörg Haupt	**auf Anfrage**	■	36	36		■	H	■			■
■	■						■			**Tessin**	Bamboohouse SA, Via Cantonale 139, 6595 Riazzino, Neu mit Tennisplatz Tel. 091 859 14 22, E-Mail: bamboohouse@ticino.com, www.motelriazzino.ch	**auf Anfrage**		30	90		■	A	■	■		■
■	■	■	■	■	■	■		■		**Wallis**	Sport Resort Fiesch, 3984 Fiesch Tel. 027 970 15 15, Fax 027 970 15 00 www.sport-resort.ch, E-Mail: info@sport-resort.ch	**auf Anfrage**	■	194	1078		■	A	■	■		■
■	■			■	■		■	■		**Zentralschweiz**	SJBZ Schweizer Jugend- und Bildungszentrum, 8840 Einsiedeln geführt durch das Seminarhotel Allegro, Tel. 055 418 88 88 E-Mail: info@hotel-allegro.ch, www.hotel-allegro.ch	**auf Anfrage**	8	26	96		■	A	■	■	■	■

Bodenturnen: **Zirkus-Posten**

Gilbert Kammermann



Jede Vignette zeigt eine Übung des Zirkus-Postenlaufs: Ausschneiden, laminieren, in der Halle bereitlegen und los gehts!

Lieferantenadressen für Schulbedarf

Abenteuer

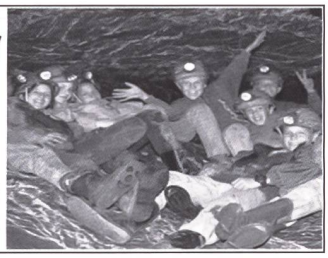
Fordern Sie unsere kostenlose Broschüre mit 60 Bildern zur Steinzeit und zu unsern Steinzeitlagern an!
jakob.hirzel@lenaia.ch
Lenaia GmbH, 052 385 11 11
www.lenaia.ch

LENAIA

HOLLOCH
TREKKING TEAM • MUOTATAL • SWITZERLAND

Gigantisch – 200 km vermessen!
Abenteuerlich – aktiv – geheimnisvoll!
Lehrreich – bildend – unvergesslich!

Informationen: Trekking Team AG
041 390 40 40
079 420 77 77
www.trekking.ch



Advents- und Klassengeistkalender

für Schulklassen

Schweizerisches Institut für TZT®
Rainstrasse 57, 8706 Meilen
www.tzt.ch / info@tzt.ch
044 923 65 64

SITZT

Aussenraumgestaltung

Kreation und Ausführung von sicheren, naturnahen und pädagogisch wertvollen Spielwelten zusammen mit Ihnen!

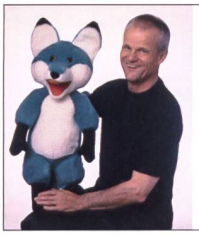
www.GTSM.ch
044 461 11 30

Berufswahl

S&B Institut
Schulung & Beratung

berufswahl-portfolio.ch
Das Lehrmittel für den Berufswahlunterricht

Bauchredner



Bauchreden

Fridolin und Fuxi präsentieren eine unterhaltsame Lektion für jede Schulstufe

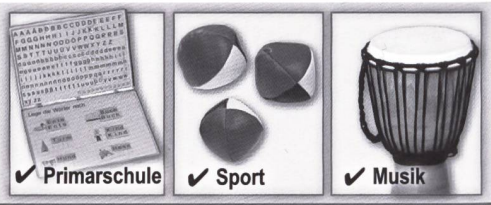
Telefon: 071 695 25 68 www.calindo.ch

die neue schulpraxis – Finden statt suchen! Sie wissen nicht mehr, in welchem Heft Ihrer Sammlung ein bestimmter Artikel publiziert war? Kein Problem! Auf www.schulpraxis.ch finden Sie unter der Rubrik «Jahresinhaltsverzeichnisse» Angaben zu Artikeln bequem nach Stichworten, Übertitel, Titel, Autor, Jahr oder Unterrichtsfach. **www.schulpraxis.ch**

Bildungsmedien

Betzold
Lehrmittelverlag • Schulausstattung
www.betzold.ch

- ✔ Schulgeräte
- ✔ Möbel
- ✔ Basteln
- u.v.m



✔ Primarschule ✔ Sport ✔ Musik

Gratis Kataloge: www.betzold.ch • Tel 0800 90 80 90 • Fax 0800 70 80 70

Dienstleistungen

explore-it
...erforsche, erfinde, und mehr.

Weiterbildungskurse und vergünstigtes Unterrichtsmaterial für Natur und Technik ab der 4.Klasse: www.explore-it.org

SWISSDIDAC

Dienstleistungen für das Bildungswesen
Services pour l'enseignement et la formation
Servizi per l'insegnamento e la formazione
Services for education

SWISSDIDAC
Geschäftsstelle
Hintergasse 16, 3360 Herzogenbuchsee BE
Tel. 062 956 44 56, Fax 062 956 44 54

www.swissdidac.ch

Holzbearbeitungsmaschinen

Für Holz- und Metallbearbeitungsmaschinen
www.ettima.ch
Ihr Spezialist für Werkraum-Service

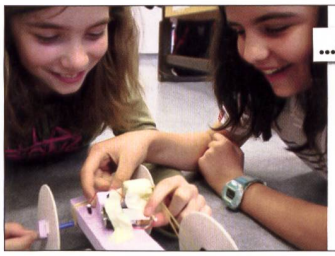
ETTIMA
MASCHINEN-CENTER
BERNSTRASSE 25, 3125 TOFFEN (BE)
TEL. 031 819 56 26, info@ettima.ch

Holzbearbeitungsmaschinen und Werkzeuge: für jedes Schulbudget, verlangen Sie Unterlagen / permanente Ausstellung

FELDER Hammer NR. MASCHINEN MARKT

HM-SPOERRI AG
Holzbearbeitungsmaschinen
Weieracherstrasse 9
CH-8184 Bachenbülach
Tel.: 044 872 51 00 www.hm-spoerri.ch
Fax: 044 872 51 21 info@hm-spoerri.ch

Lehrmittel / Schulbücher



...erforsche, erfinde, und mehr.

Weiterbildungskurse und vergünstigtes Unterrichtsmaterial für Natur und Technik ab der 4.Klasse:

www.explore-it.org explore-it

Lieferantenadressen für Schulbedarf

Lehrmittel / Therapiematerial

Betzold
Lehrmittelverlag
Schulausstattung

✔ Primarschule
✔ Musik & Sport
✔ Schulgeräte & Möbel
✔ Bastelmaterial

Bestellen Sie gratis Kataloge unter
www.betzold.ch
Tel 0800 90 80 90
Fax 0800 70 80 70

HLV Heilpädagogischer Lehrmittel-Verlag

Lehrmittel und Unterrichtshilfen für lernschwache Kinder
Zyklus 1–3 im integrativen Unterricht

Möslistrasse 10
4232 Feldbrunnen
Tel. 032 623 44 55

www.hlv-lehrmittel.ch

Schulmaterial / Lehrmittel

- **ZKM**, Buckhauserstrasse 40, 8048 Zürich, Tel. 043 818 63 52, Fax 043 818 64 25 www.zkm.ch verlag@zkm.ch

Schulmobiliar / Schuleinrichtungen

NOVEX MÖBELBAU

Schul- und Büroeinrichtungen

Bellevuestrasse 27 • 6280 Hochdorf
Telefon 041 914 11 41 • Fax 041 914 11 40
www.novex.ch

Spielplatzgeräte

Pausenplatz Gestaltung
bimbo
macht spass
HINNEN Spielplatzgeräte AG - 6055 Alpnach Dorf - T 041 672 91 11 - bimbo.ch

- Spiel-Landschaften
- Rutschbahnen
- Drehbare Kletterbäume
- Fallschutzplatten
- Parkmobiliar

bürli
Bürli Spiel- und Sportgeräte AG
CH-6212 St. Erhard LU
Telefon 041 925 14 00
www.buerliag.com

Spielplatzgeräte

IRIS Spielwelten

Pädagogisch wertvolle Spiel- und Lebensräume

Hervorragende Motorikförderung

IRIS-Spielwelten GmbH I Hagstrasse 5 I 6078 Lungern
www.iris-spielwelten.ch I 041 931 03 96 I info@iris-spielwelten.ch

Technisches und Textiles Gestalten

DO-IT-WERKSTATT.CH

WIR UNTERSTÜTZEN DIE LEHRPERSON MIT
+ Über 400 Do-it-Aufgaben (Werkaufgaben) mit Bildergalerie
+ Tüftelwettbewerben, Ergänzungen zu Lehrmitteln
+ Unterrichtshilfen zu Technikverständnis und Hilfsgeräten
+ Neu: Wahl-Abonnement!

Technische Lehrmittel

Bischoff AG Wil
Zentrum Stelz
CH-9500 Wil SG
T: 071 929 59 19

160 JAHRE

TechTools Lehrplan 21
Technische Lehrmittel zur Förderung der Informatikkompetenz.

info@bischoff-ag.ch
bischoff-ag.ch

Wandtafel / Schuleinrichtungen

jestor
SCHULUNGSEINRICHTUNGEN

JESTOR AG
5703 Seon
☎ 062 775 45 60
www.jestor.ch

NOVEX MÖBELBAU

Schul- und Büroeinrichtungen

Bellevuestrasse 27 • 6280 Hochdorf
Telefon 041 914 11 41 • Fax 041 914 11 40
www.novex.ch

Weiterbildung / päd. Zeitschriften

- **Schule und Weiterbildung Schweiz**, www.swch.ch, Kurse, Zeitschriften «SCHULEkonkret» und «ECOLE romande», Bücher, Tel. 061 956 90 70 Fax 061 956 90 79

Jede Blutspende hilft

Lieferantenadressen für Schulbedarf

Werkraumeinrichtungen und Werkmaterialien

Ihr Spezialist für Werkraumeinrichtungen in Schulen, Therapie- und Lehrwerkstätten.

Mobiliar, Werkzeuge, Maschinen, Beratung, Planung, Schulung, Service und Revisionen.

Franz Xaver Fähndrich

Spielplatzring 12, 6048 Horw, Tel. 041 340 56 70, Fax 041 340 56 83, Mobil 079 641 07 04, E-Mail: f_faehndrich@bluewin.ch

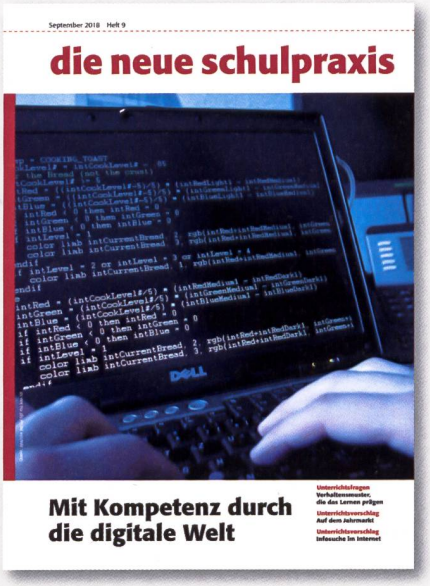
OPO OESCHGER

Werkzeuge und Werkraumeinrichtungen, 8302 Kloten
T 044 804 33 55, F 044 804 33 57
schulen@opo.ch
OPO.ch

Wellstein ag Werkstattbau
8272 Ermatingen
Beratung · Planung · Produktion · Montage · Service · Revision
www.gropp.ch
☎ 071 / 664 14 63
Werkraumeinrichtungen direkt vom Hersteller

Zauberkünstler

Maximilian
Der Zauberer für die Schule
Tel. 044 720 16 70
www.zauberschau.ch



Etwas im Heft 9/2018 verpasst?

Folgende ausgewählte Beiträge aus Heft Nr. 9/2018 finden Sie bis zum Erscheinen des nächsten Heftes auf www.schulpraxis.ch unter der Rubrik «Bonus».

U Unterrichtsvorschlag
Auf dem Jahrmarkt

M Unterrichtsvorschlag
Infosuche im Internet – Wie komme ich zum Ziel?

O Unterrichtsvorschlag
Medienkompetenz ist mehr als Informatikunterricht

Schlusspunkt

VON DEM, WAS LEHRPERSONEN MEINEN UND KINDER VERSTEHEN

Schlusspunkt: Zum Aufhängen im Teamzimmer, für den Klassenrat, Elternabend oder einfach zum Schmunzeln.
Die Zeichnerin Sarah Noger-Engeler unterrichtet auf der Unterstufe. Ihre Comicstrips basieren auf Erlebnissen des bunten Schulalltags.

Informationen unter
www.swissdidac.ch

SWISS DIDAC

Dienstleistungen für das Bildungswesen
Services pour l'enseignement et la formation
Servizi per l'insegnamento e la formazione
Services for education

SWISSDIDAC
Geschäftsstelle
Hintergasse 16, 3360 Herzogenbuchsee BE
Tel. 062 956 44 56, Fax 062 956 44 54

die neue schulpraxis

88. Jahrgang, erscheint monatlich (11×)
Juni/Juli Doppelnummer
Internet: www.schulpraxis.ch
E-Mail: info@schulpraxis.ch

Redaktion
Unterstufe
Marc Ingber (min)
Wolfenmatt, 9606 Bütschwil
Tel. 071 983 31 49, Fax 071 983 32 49
E-Mail: marc.ingber@schulpraxis.ch

Mittelstufe
Monika Giezendanner (Gi)
Schützenstrasse 69
8400 Winterthur
E-Mail: m.giezendanner@schulpraxis.ch

Oberstufe/ICT in der Schule
Heinrich Marti (Ma)
auf Erlen 52, 8750 Glarus
Tel. 055 640 69 80
Mobile: 076 399 42 12
E-Mail: heinrich.marti@schulpraxis.ch

Schulentwicklung/Unterrichtsfragen
Schnipselseiten
Andi Zollinger (az)
Buchweg 7, 4153 Reinach
Tel. 061 331 19 14
E-Mail: andi.zollinger@schulpraxis.ch

Verlag
NZZ Fachmedien AG
Fürstenlandstrasse 122, 9001 St. Gallen
Internet: www.nzzfachmedien.ch

Verlagsleitung
Renate Kucher
E-Mail: renate.kucher@nzz.ch

Abonnemente/Heftbestellungen
Eveline Locher
Tel. 071 272 71 98
Fax 071 272 73 84
E-Mail info@schulpraxis.ch

Inseratenverwaltung
Markus Turani
Telefon 071 272 72 15
Fax 071 272 75 34
markus.turani@schulpraxis.ch

Layout
Lukas Weber, NZZ Fachmedien AG

Druck und Versand
Multicolor Print AG, 6341 Baar

printed in switzerland

Oktober 2018 / Heft 11

Verhaltensmuster, welche die Zusammenarbeit prägen

Konzept für einen störungsfreien Unterricht

Allerlei Weihnachts-Guetsli

Recycling aus Kronkorken

Namenschilder nageln

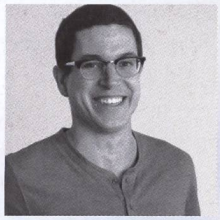
Christmas Games – Jeux de Noël

Zum Jahreswechsel 2018 – Ein Winterdossier der etwas anderen Art!

CARAN D'ACHE
Genève

atelier

Petra Silvant / Grafikerin, Illustratorin
Studmattenweg 26, 2532 Magglingen BE
tel/fax 032 322 04 61, mobile 079 607 80 68
petra.silvant@carandache.com
Suisse romande / Ticino



Peter Egli / Grafiker, Illustrator
Zypressenstrasse 11, 8003 Zürich
tel 052 222 14 44, mobile 078 769 06 97
peter.egli@carandache.com
Deutschschweiz

Simone Hauck / Primarlehrerin
Bool 12B, 8574 Oberhofen TG
tel 071 670 01 45, mobile 079 541 34 65
simone.hauck@carandache.com
Deutschschweiz

Gerne unterstützen wir Lehrkräfte aller Stufen mit neuen Ideen und Impulsen für Ihren Gestaltungsunterricht. In unseren Zeichen- und Malkursen für Lehrpersonen stehen Techniken und Anwendungen im Vordergrund. Sie sind technisch, pädagogisch und didaktisch aufgebaut.

Unsere Kurse sind kostenlos.
Caran d'Ache übernimmt die Spesen für Kursleitung und Material. Wir arbeiten mit firmeneigenen Produkten. Ein Halbtageskurs dauert mindestens drei Stunden und umfasst ein Thema.

carandache.com/atelier