

Ein Tag im Zirkus – das Einmaleins mit allen Sinnen an Stationen üben

Ein Beitrag von Martina Külling, Thayngen

Zeichnungen von Bettina Weyland, Wallerfangen

Lena und Paul dürfen einen Tag im Zirkus verbringen: Sie beobachten die Artisten beim Training, musizieren mit dem Clown, bestaunen einen rechnenden Hund und sitzen beim großen Finale in der ersten Reihe.

Laden Sie Ihre Schüler mit diesem Beitrag ein, Lena und Paul zu begleiten. Sie können einen Rundgang übers Zirkusgelände machen und üben dabei an Stationen das Einmaleins. Das Besondere: Die Übungen sind so vielfältig wie das Zirkusleben, sie beziehen Bilder, Farben, Rhythmus und Bewegung ein und sprechen unterschiedliche Lernkanäle an. Da ist also für jeden Schüler das Richtige dabei. Sie werden sehen: So klappt das Üben und es macht auch noch richtig Spaß!



Teil I

Im Zirkus ist was los!

Das Wichtigste auf einen Blick

<p>Aufbau der Unterrichtseinheit</p> <p>Die Unterrichtseinheit umfasst eine Sequenz mit folgenden Phasen:</p> <p>Einstieg: Lena, Paul und der Clown Pepito – Geschichte zur Einführung in das Thema</p> <p>Übung: Ein Tag im Zirkus – Stationenarbeit zum Einmaleins</p> <p>Abschluss: Rechnen und gewinnen – Spiele rund ums Einmaleins</p> <p>Dauer: 2 bis 4 Unterrichtsstunden (je nach Anzahl der ausgewählten Stationen)</p>	<p>Klassen: 2 und 3</p> <p>Lernbereich: Zahlen und Operationen, Arithmetik, Multiplikation im Zahlenraum bis 100</p> <p>Kompetenzen: Aufgaben des kleinen Einmaleins verstehen, gedächtnismäßig beherrschen und anwenden; in Kontexten rechnen; kooperieren und kommunizieren</p> <p>Wichtig: Die Multiplikation sollte bereits eingeführt und die Zahlenreihen des kleinen Einmaleins bekannt sein.</p> <p>Fächerübergreifend: Erzählen oder schreiben zu einem Zirkusbild (Deutsch), Bildbetrachtung (Kunst), Zirkustraining (Sport)</p>
--	---

Alle Materialien auf CD ...

... veränderbar und in Farbe!

M 1 

Lena, Paul und der Clown Pepito – Einführungsgeschichte



Pepito



Lena



Paul

Teil I



Lena und Paul haben bei einem Wettbewerb einen Tag im Zirkus gewonnen. Sie dürfen sich den ganzen Zirkus anschauen. Der Clown Pepito führt sie über das Gelände. Die beiden Kinder dürfen die Pferde streicheln, den Akrobaten beim Proben zusehen, mit den Artisten zu Mittag essen und bei der Vorstellung am Abend natürlich ganz vorn in der ersten Reihe sitzen.

Bevor der Rundgang losgeht, muss Pepito erst noch die Einnahmen des Vortages ausrechnen. Der Zirkus war ausverkauft. Alle 175 Plätze waren belegt. Eine Eintrittskarte kostet 14 Euro. Pepito schreibt $175 \cdot 14$ auf einen Zettel.

„Uff, das ist ja ganz schön knifflig“, stöhnt er und kratzt sich am Kopf. „Also“, rechnet Pepito dann los, „4 mal 5 gleich ... Moment.“ Er zählt die 5er-Reihe an den Fingern ab. „Hm, 4 mal 5 gleich 20.“ Er schreibt die Lösung auf den Zettel und rechnet weiter: „Und 4 mal 7 gleich ...“ Nun zählt er die 7er-Reihe an den Fingern ab, kommt aber durcheinander. „Oje, wo war ich jetzt?“ Er seufzt: „Also, wenn man solche Rechnungen lösen soll, dann muss man die Einmaleinsreihen wirklich gut können.“

Pepito winkt ab. „Aber das ist nichts für mich, ist mir zu schwierig. Ich lasse lieber euch beide rechnen und mache mich für die Vorstellung fertig.“ Pepito dreht sich um und will zu seinem Wagen gehen. „Stopp“, rufen Lena und Paul, „bleib hier, Pepito! Wenn du willst, üben wir mit dir das Einmaleins. Wir kennen super Spiele und auch ein paar wirklich gute Tricks. Mit denen lernst du das ganz schnell und es macht sogar Spaß.“

Pepito dreht sich wieder zu Lena und Paul und sieht die beiden Kinder neugierig an.

Einmaleinsstreifen zum Auslegen

1. Vorlage auf festes Papier kopieren oder kleben (zuvor evtl. vergrößern).
2. Die Reihen waagrecht in Streifen schneiden.

Teil I

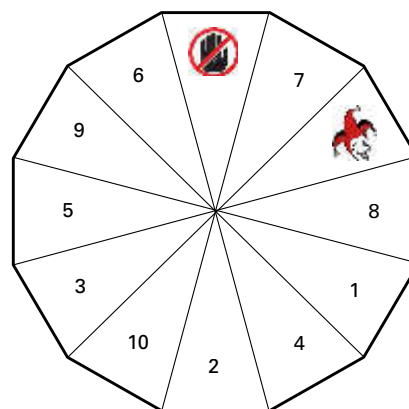
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100



Die Einmaleinsreihen finden Sie zusätzlich in Farbe auf CD 49.

Drehscheibe

1. Vorlage kopieren und auf Karton kleben (zuvor evtl. vergrößern).
2. Mittelpunkt oben und unten mit Klebeband verstärken und durchstechen.
3. Streichholz oder Zahnstocher, Bleistift oder angespitzten Rundstab (je nach Größe der Drehscheibe) in die Mitte stecken.



Teil I

		54
	42	
	18	
	6	

	80	
	32	
	16	
	8	

		81
	27	
	9	

Tipp: Zeichne ein eigenes Hüpfkästchen auf ein Blatt. Dein Partner soll die Aufgaben und Lösungen zur Reihe sagen.

Hüpfkästchen auf dem Schulhof

Aufgabe 2: Spielt auf dem Schulhof Hüpfkästchen.

So geht's:

1. Zeichne Kästchen auf den Boden. Schreibe in das erste die Startzahl. Das ist die Reihe, die gehüpft wird.
2. Springe auf einem Bein in das erste Kästchen und sage die Aufgabe und die Lösung. Springe dann ins zweite Kästchen und sage wieder die Aufgabe und die Lösung. Mach so weiter bis ins Ziel.

So geht's auch:

1. Wirf einen kleinen Stein in das erste Kästchen. Pass auf, dass du kein anderes Kind mit dem Stein triffst! Lass beim Springen dieses Feld aus.
2. Wirf beim zweiten Durchgang den Stein auf das zweite Feld und überspringe dieses Feld. Beim dritten Durchgang lass das dritte Feld aus und so weiter.

Denk daran, beim Hüpfen immer die Aufgabe und die Lösung zu sagen!
