

MATHE-BÄLLE

9001: Zahlenraum bis 20

9002: Zahlenraum bis 100

9003: Multiplizieren (Das kleine 1x1)

- Bei zwei Spielern kontrollieren sich beide gegenseitig.
- Bei mehreren Mitspielern werden Gruppen mit je einem Spielführer sowie einem Schiedsrichter gebildet. Der Spielführer der Startgruppe wirft den Ball zu einem Mitspieler seines Teams. Beantwortet dieser die Aufgabe korrekt, darf er sich hinten in seiner Reihe wieder einordnen. Der Ball wird zum nächsten Mitspieler geworfen usw. Nach einer zuvor bestimmten Anzahl von Durchgängen bestätigt der Schiedsrichter die benötigte Zeit. Danach kommt die nächste Gruppe ins Spiel. Die Gruppe mit dem schnellsten Durchlauf gewinnt.
- Hat man zwei oder mehr Bälle zur Verfügung, spielt man das Spiel simultan—es beginnt ein richtiger Wettkampf mehrerer Mannschaften.

9004: Alphabet

- Wörter bilden, die mit dem Buchstaben anfangen
- Stadt/Land/Fluss spielen
- Satzketten weiterführen (Anna Spielt Immer Klavier) usw.
- Deutsch als Fremdsprache und Fremdsprachenunterricht

9007: Tiere

- Wie heißt das Tier? Welche Tierart? Tiergattung?
- Lebensraum und Ernährung?
- Wie bewegt das Tier sich vorwärts und welche Tierstimme hat es?
- Reimwörter finden: Hase—Vase, Hund—Mund usw.

9009: Obst und Gemüse

- Name? Obst oder Gemüse?
- Wie wächst es? Woher kommt es?
- Beschreibe Geschmack, Aussehen, Zubereitungsarten usw.

KONVERSATIONS-BÄLLE

9006: Kennenlernball

9008: Icebreaker (Englisch)

9010: Balle de Conversation (Französisch)

- Ideales Spiel für große und kleine Gruppen. Sätze weiterführen und sich gegenseitig kennen lernen.

9011: Zeit und Uhrzeit

9012: Time (Englisch)

- Fragen rund um Zeit und Uhrzeit beantworten.
- Telling the time: Conversions, elapsed time, days of the week.

! Mit [Lösungsblatt](#) zum Ausdrucken auf der Hauptseite www.prodesign-ls.de

9013: Erzählball

- Benennen des Bildes. Wo kann ich diesen Gegenstand finden? Wozu braucht man ihn?
- Eine Geschichte erzählen, die mit dem Gegenstand zu tun hat.
- Mit einem Satz beginnen. Der Nächste erzählt die Geschichte mit dem nächsten Bild weiter.
- Spiel: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit...“
- Definition finden (z.B: Stuhl = Sitzgelegenheit / Handy = Telefon).
- Gedächtnisübungen: a) Wer hatte welchen Gegenstand? b) Das Wort buchstabieren, usw.

9014: Emotionen

Über die eigenen Emotionen sprechen. Lernen, mit denen der Anderen umgehen zu können.

- Gesichtsausdrücke und Gefühle beschreiben. (Was macht mich traurig/Wann bin ich froh?)
- Das Abgebildete pantomimisch darstellen.
- Rollenspiele.
- Diskussionsbereitschaft stärken.
- Kommunikationsfähigkeit fördern.

9015: Maßeinheiten

- Längenmaße, Gewichtseinheiten, Volumeneinheiten umwandeln und zuordnen.

! Mit [Lösungsblatt](#) zum Ausdrucken auf der Hauptseite www.prodesign-ls.de

9019: Verkehrserziehung

- Sichere oder gefährliche Situationen erkennen.
- Ampelfarben benennen und erklären.
- Nutzen von Fahrradhelm/Sicherheitsgurt/Warnweste/Kindersitz besprechen.
- Rechts/Links Training.
- Das richtige Verhalten am Zebrastreifen/Stoppschild/Fußgängerüberweg lernen.

9020: Elemente des Periodensystems

- Kenndaten wie Ordnungszahl, Symbol, Name, relative Atommasse der dreißig wichtigsten chemischen Elemente üben.

! Mit [Lösungsblatt](#) zum Ausdrucken auf der Hauptseite www.prodesign-ls.de

9021: Berufe

- 15 unterschiedliche Berufe und die darin verwendeten Arbeitsmittel erkennen, beschreiben und pantomimisch darstellen.

! Mit [zusätzlichen Übungsblättern](#) zum Ausdrucken auf der Hauptseite www.prodesign-ls.de

9022: Zahlen und Mengen im Zahlenraum bis 10

STUFE 1: Zahlen und Mengen benennen

Die Kinder werfen sich gegenseitig den Ball zu und benennen die Zahl bzw. Menge, die unter dem rechten Daumen liegt.

STUFE 2: Erste Rechenaufgaben

Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden, indem die Symbole, die beim Fangen unter dem **rechten UND dem linken** Daumen liegen, **kombiniert** werden, z.B: _Plus- oder Minusaufgaben bzw. Mehr, weniger, gleich viel?

9023: Wortarten bestimmen

- Das Wort vorlesen und es den farbcodierten Wortarten Substantive, Adjektive, Verben zuordnen.
- **Substantive:** mit Artikel/Einzahl-Mehrzahl. **Adjektive:** steigern. **Verben:** konjugieren.

Der Joker

Wer beim Fangen auf dem Feld mit dem Joker aufkommt, darf eine Aktivität für die anderen Mitspieler bestimmen, z.B.

- Auf einem Bein hüpfen • Rückwärts laufen • Wie die Frösche hüpfen ...

