

Ideensammlung für Zusatzaufgaben

Ich bin fertig, ich kann das schon, was jetzt?

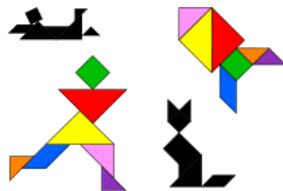
Dies ist eine Ideensammlung für herausfordernde Aufgaben, die du machen kannst, wenn du in den Schulstunden schon alles fertig hast und dir langweilig wird. Vielleicht inspirieren dich die Aufgaben aber auch, zu eigenen Ideen und Projekten. Egal was du tust, frage vorher deine Lehrperson, ob du das machen darfst und wo du arbeiten kannst.

Frag nicht mehr: „Sie, ich bin fertig, was kann ich jetzt machen?“ Frage ab nun: „Sie ich bin fertig und ich habe da eine Idee für eine Zusatzarbeit oder ein eigenes Projekt. Darf ich?“

123

Mathematik

- Erfinde schwierige Mathe-Aufgabe zum aktuellen Thema.
- Stelle dir eine Mathe-Aufgabe aus dem Alltag und löse sie (Fermi-Aufgaben)
Beispiel: Wie viel WC-Papier-Rollen würde es brauchen, um den Boden des Schulzimmers zuzudecken?
- Suche im Internet (oder vielleicht hat deine Lehrperson welche) schwierige Logicals und löse sie.
- Stelle selber ein Puzzle her oder mache ein gekauftes Puzzle (in den meisten Schulzimmern hat es Puzzles – frage deinen Lehrperson oder bringe eines von zu Hause mit).
- Löse Sudokus, Bimarus, Nonogramme und ähnliche Rätsel. Du findest solche Rätsel im Internet, auf Apps auf den Schultablets oder deine Lehrperson hat welche in einem Ordner.
- Spiele Tangram und versuche die vorgegebenen Formen zu legen oder erfinde eigene Formen.



Tangram

- Erfinde ein Spiel (z.B. mit Bätzli oder Karten).
- Rechnen mit Jahreszahlen und stelle dir Aufgaben dazu: z.B. Wie alt sind die Mitglieder deiner Familie? Wie alt war deine Oma, als sie deine Mutter geboren hat? Wann feierst du einen Schnapszahl-Geburtstag? Bist du irgendwann doppelt so alt wie deine Schwester? ...
- Würfle mit 2 – 4 Würfeln und überlege dir schwierige Rechnungen mit den gewürfelten Zahlen und rechne sie aus.
- Binäres Zählen: Schreibe dir auf alle 10 Finger die Zahlen 1 – 612. Beginne auf dem linken Daumen mit 1 und schreibe dann immer das doppelte auf den nächsten Finger. Zähle nun mit den Fingern wie weit du zählen kannst. Übe, damit du immer schneller wirst. Erfinde Aufgaben mit den Fingern.



- Erfinde Zahlenreihenfolgen nach eigenen Regeln. Z.B. 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, ... Was ist die Regel?
- Übe das kleine und grosse 1 x 1 im Kopf (alle Reihen, vorwärts, rückwärts, mit Lücken, ...)
- Programmiere mit Scratch (Internet: scratch.mit.edu) oder Scratch Junior (App auf dem Tablet). Du findest Anleitungen (Tutorials) dazu auf der Internetseite.
- Versuche einen Rubic cube zu lösen. Notiere dir schwierige Züge und schreibe eine Anleitung oder drehe einen Lernfilme dazu. Anleitungen zum Lösen findest du auf youtube.com
- Suche in Büchern und dem Internet nach Zaubertricks, besorge dir das Material, das du brauchst, übe den Trick und führe ihn vor.
- Baue mit Legos, Bauklötzen oder Karton ein Gebäude, eine Brücke oder ein Turm und zeichne den Bauplan dazu.
- www.mathekaenguru.de: Mathematikwettbewerb. Löse Aufgaben vergangener Wettbewerbe.
- Lerne Schach spielen
- Mathematischer Adventskalender im Dezember: Löse die Matheaufgaben hinter den Törchen auf www.mathe-im-advent.de (4.-9.Kl.) und www.mathe-kaenguru.de/advent (Mini = 1.-2.Kl., Maxi = 3. – 4.Kl.)
- Spiele ein Mathespiel (eines aus dem Schulzimmer oder nimm eines von zu Hause mit).
- Suche im Internet den Morsecode und lerne ihn auswendig.
- Entwickle ein Escape game (z.B. auf genial.ly – Tutorial „Escape game mit genially“ schauen
- Entwickle eine mathematische Aufgabe mit: Ohrenstäbchen, Korkzapfen, Zettel, Deckel, Gummibärchen, Büroklammern, Wäscheklammern, Röhrl, etc. und dokumentiere sie.
- Untersuche ein mathematisches Spiel z.B. Dobble oder Set nach der Frage: Wie viel Mathe entdecke ich im Spiel?
- Google über berühmte mathematische Probleme und Mathematiker und forsche an diesen Problemen. Bsp: Fibonacci, Königsberger Brückenproblem, Schachbrettprobleme, Magische Quadrate, ...
- Eigene Ideen:

Sprache

- Suche im Internet (oder vielleicht hat deine Lehrperson welche) schwierige Logicals und löse sie.
- Erfinde eine Geschichte.
- Erfinde einen Ratekrimi mit Bild (siehe Buch: Abenteuer der schwarzen Hand).
- Erfinde eine ABC Geschichte: Jeder neue Satz fängt mit dem nächsten Buchstaben an.
- Entwickle ein Bilderbuch (von Hand, mit book creator, mit Powerpoint, Fotos, ...)
- Entwickle einen Lückentext zum aktuellen NMG Thema oder einem anderen Sachthema, über das du viel weisst.
- Spiele Wörterdomino: Blumentopf – Topferde – Erdkugel – Kugelschreiber – Schreib... Du kannst das mündlich zu Zweit spielen oder schriftlich alleine.
- Verfasse eine Alliteration: Das ist ein Riesensatz, dessen Worte immer mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnen. Beispiel: Rollende, riesige Radieschen rasen reihenweise Richtung....
- Erfinde eine eigene Scherzfrage und male ein passendes Bild dazu. Beispiel: Welcher Affe hat nie genug? Der Gier-Affe.
- Bilde eine Assoziationskette: Schreibe ein Wort auf. Was fällt dir zu diesem Wort ein. Schreibe es auf. Und was fällt dir zum neuen Wort ein. Schreibe es wieder auf (z.B. Kette – Säge – Baum - ...). Kannst du eine Geschichte mit den Wörtern erfinden?
- Lies fremdsprachige Bilderbücher und übersetze sie.
- Erstelle ein Wortschatzheft (Schaffe eigene Überbegriffe und sammeln dazu Wörter, z.B.: Alle Wörter, die mit -ieren oder mit - tion enden oder Fremdwörtersammlung und Bedeutung dazu)
- Gestalte ein Akrostichon zu einem Namen oder Thema
Beispiel: Wildschwein
Amsel
Lerche
Drossel
- Wortmulde: Schreibe ein Wort von oben nach unten und mit etwas Abstand von unten nach oben. Fülle die Lücke mit Buchstaben, damit neue Wörter entstehen. Schreibe eine Geschichte mit den neuen Wörtern. Jedes soll der Reihe nach in einem Satz vorkommen.
- Entwickle Anagramme. Bei einem Anagramm schneidest zu alle Buchstaben eines Wortes auseinander und setzt sie neu zusammen. Dabei kann ein anderes Wort entstehen, das es gibt, oder das lustig tönt. Vielleicht erfindest du gleich eine Geschichte mit den neuen Wörtern. (z. B. Zauberei = Zabu - Eier)
- Sprich Wörter rückwärts.
- Tausche Laute aus und erfinde so lustige Wörter. **Lautetausch** > **Tautelausch** (**M**atten**w**agen > **W**atten**m**agen, **L**öwen**m**ähne > **M**öwen**l**ähne, ...)
- Lies ein Buch und danach...
 ... präsentiere es mit einem Vortrag oder einem Plakat.
 ... gestalte eine Lesekiste dazu (Unterlagen bei Exploratio).

	<p>... beantworte Fragen dazu (www.antolin.ch).</p> <p>... erfinde eigene Fragen oder ein Quiz dazu.</p> <p>... verfasse einen Buchtipps oder schreibe eine Minirezension.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schreibe eine Lesespur schreiben oder löse eine. Was Lesespuren sind, siehst du auf: www.lesespuren.ch - Entwirf ein Theaterstück. Vielleicht könnt ihr es sogar in der Klasse spielen. - Schreibe einen kurzen Sketch (Comedy) und präsentiere ihn. - Schreibe und gestalte ein Portrait über eine berühmte Person. - Lies über berühmte Personen (z.B. Good nights stories für rebel girls, stories for boys, Edison und co. von Luca Novelli) - Erfinde eine 3 Satz-Geschichte oder ein 3-Satz-Märchen. - Zeichne den eigenen Familienstammbaum auf. Welche Geschichten sind damit verbunden? Schreibe Porträts der einzelnen Familienmitglieder, führe Interviews mit Verwandten, suche Fotos, ...) - Grün, grün, grün: Sammle alles (z. B. Lebensmittel), das grün ist oder spitzig, stinkig, traurig, ... - Lies, schreibe und höre Gedichte oder lerne sie auswendig. - Entwickle ein Hörspiel mit einer Geschichte und Geräuschen. - Mache an einem Schreibwettbewerb mit. - Löse Kreuzworträtsel. - Entwickle einen Podcast zu einem Thema und nehme ihn auf. Höre dir vorher einige Beispiele z.B. auf der App auf deinem Schultablet oder auf https://www.ndr.de/nachrichten/info/podcasts - Leite eine Debatte (wie in der Sendung Arena) für die Klasse zu einem aktuellen Thema. - Sammle berühmte Zitate, schreibe auf, was sie bedeuten und wie du die Sache siehst. (Internet - Google: berühmte Zitate) - Führe in Absprache mit der Lehrperson eine Unterrichtsequenz zu einen Deutschthema durch, das du gut verstehst (z.B. „Einführung in die ck-tz Regel“ oder „Wie schreibt man spannend“, ...). - Führe ein Tagebuch (oder mehrere) - Lerne eine Geheimsprache. Z.B. nach jedem Vokal kommt ein -nef-und dann nochmals der Vokal. Vokal heisst dann: Vonefokanefal - Kindergarten: Sammle alle Wörter, die du schreiben kannst und schreibe sie in ein Heft. - Kindergarten: Schreibe Briefe an deine Eltern, deine älteren Geschwister, deine Kindergartenlehrerin, deinen Grosseltern und frage sie, ob sie dir einen Brief als Antwort schreiben. - Eigene Ideen:
--	--



Natur & Technik

- Entwickle einen Lückentext zum aktuellen NMG Thema.
- Lies spannende Bücher zu einem Naturthema.
- Erstelle eine Forscherkartei: Stelle eine Frage und suche in Büchern oder dem Internet Antworten. Gestalte dann dazu eine Forscherkarteikarte. Die Karteikarten könnten in einer Box im Schulzimmer gesammelt werden und so den anderen Schülern zum Lesen zur Verfügung stehen.
- Führe ein Forscherheft (z.B. mit dem Titel: „Meine Fragen“), in das du aktuelle Fragen aufschreibst. Wenn du Zeit hast, versuche ich durch Recherche in Büchern oder dem Internet Antworten zu finden. Die Antwort hältst du mit Text und/oder Bild im Forscherheft fest.
- Erfinde etwas (bauen oder zeichnen) oder recherchiere über eine Erfindung.
- Baue ein Schubladenmuseum auf = Sammle Fundgegenstände aus Wald und Wiese (z.B. ein Schneckenhaus), versuche zu bestimmen, was es ist und gestalte eine kleine Forscherkartei mit wichtigen Infos darüber.
- Gründe ein Klimakomitee in der Schule und plane Aktionen zum Umweltschutz (was können wir an unserer Schule tun, um die Umwelt zu schützen?).
- Entwickle eine Kettenreaktion mit Material aus dem Haushalt, baue sie und filme sie am Schluss.
- Bionik: Nimm besondere Fähigkeiten von Pflanzen oder Tieren unter die Lupe, dokumentiere, entwickle experimente dazu und forsche nach, wie das genau geht (z.B. warum fliegt ein Samen des Ahornblatts).
- Verfolge ein Produkt zurück zum Rohstoff.
- Erfahre etwas über die Zeit vor 50 - 100 Jahre. Z.B. könnten Urgrosseltern interviewt werden. Was waren grosse Veränderungen in ihrem Leben? Wie war die Schule, die Freizeit, die Nahrung, damals, Was gab es für Berufe? Was hatten Frauen für Möglichkeiten?...
- Wie kannst du mit Alltagsmaterialien einen stabilen Turm bauen? Plane, skizziere, baue, halte das Resultat fest (fotografieren/zeichnen). Mögliches Baumaterial: Röhrlin, Büroklammern, Bauklötzen, Kichererbsen, Zahnstochern, ...
- Recherchiere über ein Tier, das dich fasziniert und gestalte mit deinen Infos ... einen Steckbrief, einen Sachtext, ein Plakat, einen Lernfilm, ...
- Erforsche die Baumarten der Schweiz und lege für jeden Baum eine Karteikarte an oder gestalte ein Forscherheft dazu.
- Unser Körper: Wie funktioniert unser Verdauungssystem, unser Hirn, unser Herz, ...? Suche Bücher über den Körper und sammle Informationen. Gestalte mit deinen Informationen ein Produkt (Plakat, Sachtext, Lernfilm, Quiz, Modell, ...).
- Wie heissen alle Länder Europas und ihre Hauptstädte? Alle Staaten in den USA? Kannst du sie auswendig lernen? Triffst du sie auf der Karte?
- Nimm einen Gegenstand aus einem bestimmten Material, z.B. einen Pet-Deckel oder eine Büroklammer, forsche über das Material oder den Gegenstand (woraus besteht er? Wie wird das Material gemacht? Wer hat den Gegenstand erfunden? Wozu dient er? Gäbe es bessere Möglichkeiten? ...?), mache dann irgendetwas aus oder mit dem Gegenstand. Lasse deiner Kreativität freien Lauf.

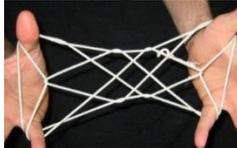
	<ul style="list-style-type: none"> - Untersuche Tiere oder Pflanzen aus deiner Umgebung unter der Lupe. Skizziere sie und versuche, möglichst viel darüber herauszufinden. - Eigene Ideen:
--	--

	<p>Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Denk dir eine Melodie im Kopf aus oder schreibe sie mit Noten auf. - Komponiere mit der App „GarageBand“ einen Song. - Denk dir zu einer bekannten Melodie einen neuen Text aus. - Entwickle ein Geräusche-Rätsel. - Vertone ein Bilderbuch. - Entwickle ein Hörspiel mit Geräuschen. - Mache einen Rhythmus oder ein ganzes Konzert mit einem Gegenstand. Z.B Zündholzschachtel, Zeitung, Besen, Schau dir ein Video von Stomp an: https://www.youtube.com/watch?v=93t6bCnAvk4 - Gestalte in Absprache mit der Lehrperson eine Musik-Unterrichtslektion. - Forche über Instrumente, stelle dein Instrument vor. - Lerne ein neues Instrument. - Eigene Ideen:
---	---



Kinästhetik: Bewegung, Spiel, mit den Händen arbeiten

- Baue etwas mit: Kapplas, Holzklammern, Zündhölzli, Papier/Karton, ...
- Stelle Karten für ein eigenes „Tabu“-Spiel her.
- Stelle ein eigenes „Biss 20!“-Spiel her.
- Erfinde ein eigenes (Bewegungs-) Spiel.
- Entwickle ein Theater.
- Organisiere eine Talentshow.
- Übe einen neuen Trick (auf Skateboard, mit Diabolo...).
- Gestalte in Absprache mit der Lehrperson eine Sport-Unterrichtslektion
- Drehe ein Sport-Tutorial (Lernvideo) mit I-Movie für eine Sportart, in der du stark bist (z.B. Wie lerne ich jonglieren? 5 coole Fussballtricks, ...)
- Bastle etwas mit „wertlosem“ Material. - Upcycling
- Übe jonglieren.
- Übe Diabolo.
- Erfinde Gummitwist Übungen



- Übe Fadenspiele
- Entwickle eigene Aufgaben zu Alltagsmaterial wie: Gummeli, Gummibärchen, Korkzapfen, Ohrenstäbchen, Zettel, Korkzapfen, etc.
- Eigene Ideen:



Existenziell: Gedanken über Gott und die Welt

- Ändere bestehende Regeln ab (der „Tisch“ heisst heute „Stuhl“, Umgekehrt - Tag, ... Was wären die Folgen?)
- 1 Gegenstand – 100 Möglichkeiten. Was könnte man noch alles z.B. mit einem Ziegelstein machen? Sammle.
- Gründe einen Philosophie-Club. Sucht gemeinsam Themen, über die ihr diskutieren möchtet.
- Organisiere eine Podiumsdiskussion (2 verschiedene Meinungen, Pro und Contra) zu einem aktuellen Thema.
- Eigene Ideen:



Visuell – Räumlich: Gestalten, Basteln, Bauen, Konstruieren, Pläne

- Stelle ein Puzzle selber her oder löse eines.
- Erfinde ein Spiel (z.B. mit Bätzli).
- Baue etwas (Turm, Haus, Brücke) mit: Kapplas, Holzklammern, Zündhölzli, Papier/Karton, Lego,
- Zeichne einen Comic oder eine Bildergeschichte.
- Zeichne etwas (-ab), z. B. Gegenstand, Porträt, ...
- Zeichne einen Querschnitt von einer Frucht, einem Haus, einem....
- Zeichne/Male (Endlos-) Muster.
- Zeichne oder schreibe eine Anleitung.
- Zeichne einen Plan oder eine Karte (z. B. Zimmer, Heimweg, Umgebung, Haus, Stadt, Schatzsuche, ...).
- Entwickle ein Schattenspiel und führe es auf.
- Gestalte aus Abfall Bilder.
- Fertige wissenschaftliche Zeichnungen von Pflanzen und Tiere an.
- Entwickle einen Fotoroman mit dem Tablet (z.B. mit App: Book creator)
- Entwerfe Labyrinth, auch 3 D Labyrinth.
- Stelle berühmte Gemälde mit echten Menschen nach und fotografiere die Szene.
- Forche über Künstler und male Bilder in seinem Stil.
- Falte Origamis (im Internet gibt es zahlreiche Anleitungen).
- Frage die Lehrperson, ob du den Materialschränk neu ordnen und anschreiben darfst.
- Spiele Tangram.
- Fotografieren – z.B. Gestalte eine Schatzsuche mit Fotos oder fotografiere kleine Ausschnitte vom Pausenplatz und lasse andere Kinder suchen, was du fotografiert hast.
- Erfinde einen Modellbogen und baue ihn.
- Führe ein Zeichnungsheft.
- Entwirf Mandalas und malen sie aus.
- Bastle etwas mit „wertlosem“ Material - Upcycling
- Eigene Ideen:



Intra – und Interpersonell: Emotionale und soziale Intelligenz (Umgang seinen Gefühlen und Mitmenschen)

- Gestalte Lobkarten für die Kinder der Klasse – Lob der Woche.
- Ich bin ich: Gestalte ein Selbstportrait von dir und deinem Leben. Wähle eine Form, die zu dir passt (schreiben, kleben, Mindmap, ...)
- Gestalte ein Portrait von einem Familienmitglied, einer Freundin, deinem Idol.
- Verfasse deine Meinung über ein Thema.
- Sammle Vorschläge zum „Streit schlichten“.
- Organisiere eine Wohltätigkeitsaktion.
- Gründe einen Philosophiekreis mit Gleichgesinnten. Sammelt Themen oder Fragen, über die ihr diskutieren wollt und macht Zeiten ab, in denen ihr über diese Themen philosophieren möchtet.
- Schwarz – Weiss: Liste zu einem kontroversen Thema Vor- und Nachteile, Dafür und Dawider, Ansichten aus verschiedenen Perspektiven auf.
- Gründe ein Klimakomitee in der Schule und plane Aktionen zum Umweltschutz (was können wir an unserer Schule tun, um die Umwelt zu schützen?).
- Arbeite in einer Schüler:innenorganisation mit.
- Führe ein Tagebuch.
- Male in Ruhe ein Mandala aus
- Lies Biografien über Persönlichkeiten, die du bewunderst (Mögliche Bücher: *Good night stories for rebel girls*, *Stories for kids, who dare to be different*)
- Hilf anderen Kindern beim Lernstoff oder schreibe für sie Hilfe-Kärtchen
- Lerne die Brailschrift (Blindenschrift)
- Übe einige Ausdrücke in der internationalen Gebärdensprache
- Eigene Ideen: