

Ideen für zuhause (8)

Sprache

- Wortpyramide: Schreibe ein Wort mit 10-15 Buchstaben. Schreibe darüber ein neues Wort mit 1-2 Buchstaben weniger. Das Wort muss ausschliesslich aus Buchstaben des 1. Wortes bestehen. Darüber kommt das nächste Wort. Wieder lässt du 1-2 Buchstaben weg und machst aus den restlichen Buchstaben ein neues Wort. Die neuen Wörter müssen eine neue Bedeutung haben. Aus „LAMPEN“ darf man nicht „LAMPE“ machen, aber z.B. „PALME“. Wie hoch wird deine Pyramide?
- Kreuz und quer: Suche möglichste viele Wörter aus 4 Buchstaben. Auch Namen sind erlaubt. Ordne 4 der Wörter so untereinander an, dass von oben nach unten gelesen neue Wörter aus 4 Buchstaben entstehen.
- Durcheinander: Jeder überlegt sich ein Wort mit etwa 8 Buchstaben. Auf einen Zettel schreibt er die Buchstaben in anderer Reihenfolge hin. Die Zettel werden ausgetauscht. Wer findet das Wort als erster heraus?

Mathe – Hohlmasse

- Du hast 3 Tonkrüge. Einer ist fasst 8 Liter und ist gefüllt, die anderen beiden sind leer und können 5 Liter und 3 Liter fassen. Es gibt keine Skale an den Krügen, auf der man die einzelnen Liter ablesen kann. Wie oft musst du umleeren, bis du das Wasser aufgeteilt hast in 2 mal 4 Liter?
- Versuche die gleiche Aufgabe mit einem vollen Krug zu 12 Litern und zwei leeren zu 7 und 5 Litern.
- Oder versuche es mit einem vollen Krug zu 24 Litern und zwei leeren zu 9 und 15 Litern.
- Kannst du auch hier helfen: 3 Räuber stahlen einen Krug mit 24 Litern wertvollem Balsam. Sie wollten ihn unter sich aufteilen, hatten aber nur 3 Kannen zu 5, 11 und 13 Litern. Wie können sie ihre Beute gerecht teilen?

Natur und Technik

- Helikopter: Du brauchst einen Streifen festes Papier, ca. 3 cm breit und 10 cm lang. Zeichne bei 5 cm (also in der Mitte) eine Linie ein, die quer durch den Streifen führt. Du erhältst 2 Felder (A und B). Teile Feld A in 3 Felder von 1 cm Breite und 5 cm Länge. Schneide auf der Mittellinie links und rechts 1 cm ein und klappe die drei Streifen aufeinander. Befestige sie unten mit einer Büroklammer. Dieser Teil ist der Stabilisator. Schneide Feld B der Länge nach in der Mitte bis ca. 1 cm vor der Mittellinie durch. Klappe einen Streifen nach vorne und einen nach hinten. Das sind die Propeller. Lass den Helikopter von einer Höhe hinunterfallen und beobachte, wie er sich dreht.

- Helikopter optimieren: Nun weißt du, wie man einen Helikopter bastelt. Probiere mit anderen Streifen aus, einen zu finden, der möglichst lange fliegt. Verändere z.B. die Länge oder Breite des Streifens. Mach kürzere oder längere Propeller oder Stabilisatoren, indem du die Querlinie nicht durch die Mitte des Streifens legst.
- Flugsamen: Wie ein Helikopter fliegen auch viele Samen, z.B. beim Löwenzahn. Sammle Flugsamen und lasse sie fliegen. Beobachte ihre Flugbahn, Flugdauer, Flugweite. Vergleiche verschiedene Typen von Flugsamen.

Kleine Spiele für zwischendurch

- Zeichne ein Spielfeld auf, das aus 4 mal 5 Quadraten besteht, gross genug, dass jeweils eine Münze darauf Platz hat. Jede Spielerin hat 8 Münzen, eine nimmt Kopf oben, die andere Zahl. Spielerin A legt ihre 8 Münzen in die äusseren beiden Reihen auf der einen Seite Spielerin B auf der anderen Seite. Ziehen darf man 1 Feld, waagrecht oder senkrecht in alle Richtungen, auf ein freies Feld. Überspringen darf man seine eigene Münze, wenn man dann auf einer fremden landet. Die fremde Münze wird dann vom Feld genommen. Wer keine Münzen mehr hat oder sich nicht mehr bewegen kann, hat verloren.
- Zeichne 7 kurze (ca. 2 cm) waagrechte Striche untereinander. Daneben kommen 5 solche Striche, dann 3, dann 1. Die Spieler streichen abwechselnd einen oder mehrere Striche durch. Alle Striche müssen dabei in der gleichen Spalte sein. Beim nächsten Mal darf eine andere Spalte gewählt werden. Wer den letzten Strich streichen muss, hat verloren.
Das Spiel kann auch mit mehr Spalten und einer beliebigen Anzahl Striche gespielt werden.
- Nimm ein Blatt Papier und verteile darauf 17 kleine Kreise. Das sind die Häuser. Schreibe in die Häuser die Anzahl ihrer Telefonleitungen und zwar: 5 Kreise mit 1, 4 Kreise mit 2, 4 Kreise mit 3, 3 Kreise mit 4 und 1 Kreis mit 5. Mit einem Lineal werden nun die Häuser (Kreise) mit gerader Linie miteinander verbunden. Jeder Kreis darf nur so viele Leitungen haben wie angegeben. Die Leitungen dürfen sich nicht kreuzen. Schaffst du es, alle Häuser zu verbinden?
Spiel zu zweit: Wechselt euch ab mit verbinden und benutzt unterschiedliche Farben. Zählt am Schluss, wer die meisten Häuser ans Netz anschliessen konnte.