

## Ideen für zuhause (9)

### Sprache

- Sprichwörteralat: Sammle verschiedene Sprichwörter. Kombiniere sie neu, indem du die erste Hälfte eines Sprichworts mit der zweiten Hälfte eines anderen Sprichworts verbindest. Nimm die interessanteste Kombination und schreibe dazu eine Geschichte.
- Versteckter Name: Nimm die Buchstaben deines Namens. Suche in einem Wörterbuch das 7. Wort, das unter diesem Buchstaben aufgelistet ist und schreibe es heraus. Wenn in deinem Namen der gleiche Buchstabe mehrmals vorkommt, nimmst du das 7. und 14. Wort usw. Erfinde eine Geschichte, in der die gefundenen Wörter vorkommen.
- Verkehrte Welt: Schreibe zuerst eine kleine Geschichte von maximal 10 Sätzen auf. In jedem Satz muss es mehrere Nomen haben. Lass zwischen den Zeilen immer eine Zeile Platz. Nun vertauscht du die Nomen eines Satzes miteinander und schreibst den Satz unter den Originalsatz. So entsteht eine neue Geschichte, die du auch weiter ausbauen kannst, wenn du möchtest.

### Mathe – Papierstreifen-Geometrie

- Schneide der von einem A4-Blatt der Länge nach 2 Streifen von ca. 5 cm Breite ab. Ziehe jeweils längs eine Linie in der Mitte des Streifens. Klebe die Streifen zu einem Ring zusammen, die Linie aussen. Klebe die Ringe so aneinander, dass eine Öffnung quer zur anderen Öffnung steht. Die Linien bilden also ein Kreuz an der Klebestelle. Schneide nun mit der Schere entlang der Linie, auch durch die Klebestelle. Was passiert? Kannst du anschliessend die Figur wieder zu 2 Ringen zusammenlegen?
- Wandle die Ring-Aufgabe ab:
  - Nimm 2 Streifen unterschiedlicher Farbe.
  - Nimm 2 verschieden lange Streifen
  - Klebe die Ringe schräg aufeinander.
- Möbiusband: Nimm wieder so einen Streifen. Zeichne an beiden Enden (kurze Seite) einen kleinen Pfeil, die beide in die gleiche Richtung zeigen (einmal zum Rand, einmal vom Rand weg). Klebe den Streifen nun so aufeinander, dass die beiden **Pfeile aufeinander** liegen und in die **gleiche Richtung** zeigen. Du bekommst einen verdrehten Ring, genannt Möbiusband. Untersuche nun das Möbiusband:
  - Fahre mit dem Finger einer Kante des Bandes nach, bis du wieder am Startpunkt bist.
  - Nimm einen Stift und male eine Spur dem Rand entlang, bis du wieder am Start bist.
  - Stich mit einer Schere vorsichtig in die Mitte und zerschneide das Band der Länge nach.

- Mache ein weiteres Möbiusband und schneide wieder mit der Schere dem Band entlang, aber dieses Mal beginnst du ca. 1 cm vom Rand und behältst den Abstand bei. Achtung: nimm keine Abkürzung, wenn du einmal rundherum bist, sondern gehe ein zweites Mal der Kante entlang.

## Natur und Technik

- Experimente mit Fallschirmen: Du brauchst eine Plastiktüte, etwas Faden und ein paar gleich schwere Gewichte (z.B. Büroklammern, Holzperlen mit Loch, Playmobilfiguren usw.). Schneide aus der Plastiktüte verschieden grosse Quadrate aus, zB. eines mit 30 cm Seitenlänge und eines mit 15 cm. Schneide für jedes Quadrat 4 gleichlange Fäden ab, z.B. 36 cm für das grosse und 20 cm für das kleinere Quadrat. Befestige je einen Faden an einer Ecke des Quadrats (Loch in der Ecke oder mit Klebestreifen). Verknote alle 4 Fäden mit einem Knoten miteinander. Befestige dort dein Gewicht. Lass beide Fallschirme gleichzeitig aus einer Höhe hinunterfallen: Von deinem Hochbett, einem Klettergestell, im Treppenhaus usw. Beobachte wie sich die grösse des Fallschirms auf den Flug auswirkt.
- Wasser umleiten: Du brauchst einen Kugelschreiber (Löffel, Lineal oder ähnliches) aus Plastik und ein Wolltuch. Öffne den Wasserhahn ganz wenig, so dass ein dünner Strahl herausfließt. Reibe das Wolltuch intensiv am Kugelschreiber. Nähere dich dann mit dem Kugelschreiber dem Wasserstrahl, ohne ihn zu berühren. Beobachte den Wasserstrahl.
- Tanzende Schlange: Schneide von einem Papiertaschentuch einen Streifen ab. Trenne die einzelnen Papierschichten voneinander, bis der Streifen ganz dünn ist. Wenn du willst, kannst du der Schlange ein Gesicht aufmalen. Reibe das Wolltuch am Lineal und halte das Lineal dann über die Schlange. Kannst du sie zum Tanzen bewegen?

## Kleine Spiele für zwischendurch

- Du brauchst einen Spielplan mit 4 mal 4 quadratischen Feldern und für jeden Spieler 4 Münzen. Spielerin A wählt Kopf, Spielerin B wählt Zahl. Legt eure Münzen in die äussersten beiden Reihen auf jeder Seite und zwar abwechselnd Kopf – Zahl – Kopf – Zahl. Auf der anderen Seite ist es umgekehrt Zahl – Kopf – Zahl – Kopf. Zwischen den beiden Münzenreihen sind zwei freie Reihen. Jeder zieht abwechslungsweise 1 Schritt auf ein benachbartes leeres Feld. Schräg ziehen ist verboten. Wer zuerst 3 Münzen in einer Reihe nebeneinander oder untereinander hat, hat gewonnen.
- Wer feiert Silvester? Du brauchst 1 Würfel, einen Kalender und ein Blatt Papier für jeden Mitspieler. Auf das Papier schreibt jeder 1. Januar. Vor dem Würfeln gibt der jeweilige Spieler bekannt, ob dieser Wurf für die Tage, Wochen oder Monate gelten soll. Dann würfelt er. Die Augenzahl gibt nun an wie viele Tage, Wochen oder Monate er zu seinem Datum hinzuzählen darf. Das neue Datum schreibt er auf das Blatt. Gewonnen hat, wer zuerst den 29., 30. oder 31. Dezember erreicht. Wer den Jahreswechsel überspringt, muss wieder beim 1. Januar beginnen.
- Nicht über 20: Ihr braucht einen Würfel und je drei folgende Münzen à -.05, -.10, -.20, -.50, 1.-, 2.-, 5.- Spielerin A würfelt. Bei 1 und 4 darf sie 1 Münze nehmen, bei 2 und 5 gibt es 2 Münzen, bei 3 und 6 bekommt sie 3 Münzen. Pro Spielzug darf

man nie gleiche Münzsorten nehmen. Der Wert der Münzen wird zusammengezählt. Nun ist Spieler B an der Reihe, würfelt, nimmt entsprechende Münzen und berechnet den Wert. Sein Wert wird zum ersten Wert addiert. Abwechselnd fährt man so fort. Wer bei seinem Wurf 20.- Franken überschreitet hat verloren.