

Für Ihre didaktische und methodische Fortbildung

Autor(en): **[s.n.]**

Objektyp: **Appendix**

Zeitschrift: **Schweizer Schule**

Band (Jahr): **57 (1970)**

Heft 17

PDF erstellt am: **06.07.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Für Ihre didaktische und methodische Fortbildung

Informationen und Notizen

Tagtäglich

Im Sprachbuch Seite 15
ist eine schöne Übung:
Vom Regen.
Draußen scheint die Sonne.

Im Sprachbuch Seite 18
ist eine schöne Übung:
Von der Kälte.
Der Lehrer schwitzt.

Im Sprachbuch Seite 27
ist eine schöne Übung:
Vom Wald.
Draußen mäht der Bauer die Wiese.

Im Sprachbuch Seite 81
denkt der Schüler:
Wie schön –
bei Regen und Schnee
in den Wald zu gehn.

pädalo

1970 – Ein besonderes Jahr 1970 – Eine besondere Schulreise

Die «Aktion saubere Schweiz», eine Vereinigung verschiedenster Kreise, hat einen eigentlichen «Schulreise-Modellfall» konzipiert. Dieses Modell, das ganz im Zeichen des Naturschutzjahres steht und sich praktisch für alle Altersstufen und Reiseziele variieren läßt, soll im folgenden beschrieben werden.

Die Idee

Nirgends so wie auf der Schulreise kommt der junge Mensch in Kontakt mit der «rauen Wirklichkeit». Nützen wir diese Gelegenheit! Regen wir den jungen Menschen zu Beobachtungen solcher «Natursünden» an und helfen wir ihm bei der Beurteilung der Beobachtungen.

Schulische Vorbereitung

Im Unterricht besprechen wir «Natursünden», die wir beobachten wollen: qualmende Hochkamine, Autofriedhöfe, einzelne Autowracks, baufällige Hinterhöfe, verwahrloste Spiel- und Sportplätze, wilde Kehrrichtdeponien usw., ferner die Gründe, die zu solchen «Vergehen» führen, die Auswirkungen, die sie auf Mensch, Tier und Pflanzen haben.

Die Durchführung

Auf der Hin- und Rückreise regen wir die Schüler an, gruppenweise «Jagd» auf die besprochenen «Sünden» zu machen und sie zu registrieren. Dabei wollen wir die Schüler aber auch hier auf die immer noch reichlich vorhandenen Schönheiten aufmerksam machen, damit sie sehen, daß es sich lohnt, für die Werte einer ungeschändeten Natur einzutreten!

Schulische Auswertung

Wir diskutieren, zeichnen und schreiben. Wir fassen alles zu einer Bild-Reportage zusammen.

Die «technische» Auswertung

Die «Aktion saubere Schweiz» ist an den Resultaten dieser Erhebung außerordentlich interessiert. Sie möchte die ihr zugestellten Reportagen durch ihre Technische Kommission überprüfen und auswerten.

Eine Jury wird die eingehenden Arbeiten und Unterlagen begutachten und die besten Arbeiten je Altersstufe mit einem Barpreis auszeichnen. Besonders gehaltvolle und originell gestaltete Unterlagen werden für die allgemeine Publikation übernommen. Über Verlauf und Ergebnisse der Aktion wird zudem die Zeitschrift «Schweizer Jugend» laufend rapportieren.

Alle Arbeiten, die bis zum 30. September 70 (unter dem Stichwort «Aktion Schulreise») an die «Aktion saubere Schweiz», Postfach 262, 8032 Zürich, Tel. 051 - 47 96 75) eingesandt werden, werden in die Jury-Bewertung einbezogen.

Übungsmethode für das Einmaleins

Edi Brun, Emmenbrücke

Material: 1 Moltonwand, etwa 50 1 x 1-Kärtchen pro Rechenoperation

a) Malrechnen

$\times 3 \times 6$	Anfang
$18 \mid 42 : 7$	Beispiele
62×9	
$18 \mid$	Schluss

b) Teilen

$\times 20 : 4$	Anfang
$5 \mid 56 : 8$	Beispiele
$7 \mid 18 : 6$	
$3 \mid$	Schluss

c) gemischtes 1 x 1

$\times 3 \times 6$	Anfang
$18 \mid 7 \times 8$	Beispiele
$56 \mid 5 \times 4$	
$7 \mid$	Schluss

Prinzip:

1. Karte

3×6

Aufgabe

2. Karte

$18 \mid$

Resultat

Im Modell bedeuten:

— z. B. schwarz

..... z. B. rot

---- z. B. grün

Legende:

Beliebige 1 x 1-Aufgaben und -Lösungen werden auf Moltonkärtchen (8 cm auf 15 cm) aufgeschrieben. In verschiedenen Farben geschriebene Aufgaben und Lösungen ermöglichen mehrere gleiche Resultate (gemeinsame Vielfache wie 4, 6, 8, 9, 10, 12, 15 usw.). Aufgabe und entsprechendes Resultat auf einem andern Kärtchen müssen mit glei-

cher Farbe geschrieben werden. Es sind möglichst gut sichtbare Farben zu verwenden, wie schwarz, rot, grün, blau, orange, braun, grau usw.

Es ist vorteilhaft, je einen Kartensatz für das Malrechnen, das Teilen und das gemischte 1 x 1-Rechnen zusammenzustellen. Auch zum Üben einzelner 1 x 1-Reihen können Kartensätze zusammengestellt werden.

Praktische Beispiele

a) *Malrechnen*: Jeder Schüler erhält drei bis fünf Karten, je nach Anzahl Schüler in der Gruppe oder Klasse. Der Schüler mit der Karte z. B. $\boxed{x} \boxed{3 \times 6}$ beginnt das Spiel, indem er seinen Platz verläßt und das Kärtchen an die Moltonwand kleben geht. Jeder Schüler sieht nun die erste Aufgabe und löst sie. Haben die Schüler nun das Resultat ausgerechnet, überprüft jeder seine erhaltenen Kärtchen nach Farbgleichheit der Aufgabe. Derjenige Schüler, der nun im Besitze der richtigen Karte, also des richtigen Resultates ist, erlebt vorerst die Erfolgsbestätigung seiner richtigen Lösung und darf zudem sein Kärtchen an die Moltonwand, unter das erste Kärtchen kleben gehen, wobei er mit dem zweiten Kärtchen zugleich die dritte Aufgabe stellt. Das Spiel ist beendet, wenn der letzte Schüler jenes Kärtchen aufklebt, das nur noch ein Resultat enthält, z. B. $\boxed{64} \boxed{\quad}$. Das ganze Spiel mit Zeitmessung spornt an und reizt die Schüler, das 1 x 1-Spiel in immer kürzerer Zeit zu lösen.

aa) Man kann das Spiel während 3 Min. ausführen und dann abbrechen. Am folgenden Tag wird wieder 3 Min. gespielt. Vielleicht kleben dann schon mehr Kärtchen an der Moltontafel?

ab) Das ganze 1 x 1- (und 1 : 1-)Spiel kann auch rückwärts gespielt werden. Man sucht zum gegebenen Resultat die entsprechende Aufgabe. Wenn z. B. das Schlußresultat $\boxed{64} \boxed{\quad}$ gegeben ist, muß die entsprechende Aufgabe $\boxed{12} \boxed{8 \times 8}$ gesucht werden. Das Spiel hört dann mit dem Anfang auf, z. B. $\boxed{x} \boxed{3 \times 6}$. Bei gemeinsamen Vielfachen z. B. 8 (2 x 4, 4 x 2, 1 x 8, 8 x 1) entscheidet wiederum die Farbgleichheit von Resultat und Aufgabe. Beispiel:

$\boxed{8} \boxed{3 \times 4} \quad \boxed{12} \boxed{2 \times 4} \cdot$ Darstellung $\boxed{12} \boxed{2 \times 4}$
 $\boxed{8} \boxed{\quad}$

ac) Die Gruppe oder Klasse steht auf. Der Lehrer, oder noch besser ein Schüler, zeigt ein Kärtchen nach dem andern. Derjenige, der ein Resultat zuerst sagt, kann sich setzen.

ad) Gleiche Methode wie «ab». Die Schüler stehen aber nicht mehr auf, sondern schreiben die Resultate der gezeigten Kärtchen ins Heft oder auf ein Blatt. Es ist ein wortloses Spiel und verpflichtet jeden Schüler zum Mitmachen. Die Resultate werden am Schluß verglichen.

ae) Jeder Schüler erhält wahllos eine Anzahl Kärtchen, die er während der Stillbeschäftigung oder auch als Hausaufgabe lösen muß. (Einmal nicht Rechnungen aus dem Rechenbuch!)

af) Die Kärtchen können, richtig geordnet, auch mehreren Gruppen verteilt werden. Gruppenwettkampf!

Anmerkung: Für die praktischen Beispiele «ac bis af» gelten nur noch die Aufgaben auf den Kärtchen, nicht mehr die Resultate.

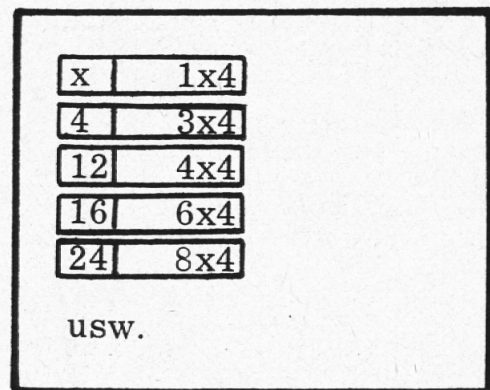
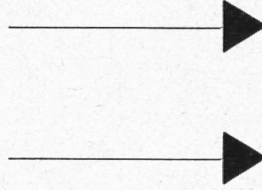
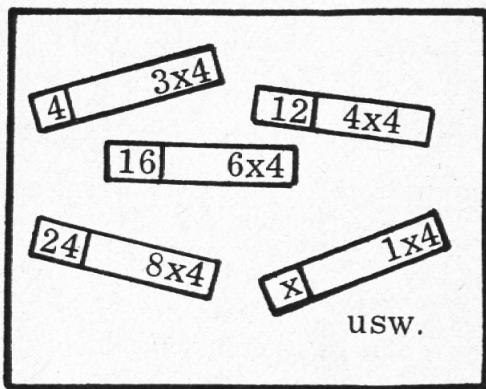
b) *Teilen*: Das gleiche 1 x 1-Spiel und die gleichen Variationen wie unter «Malrechnen» können auch für das 1 x 1-Spiel, also für das Teilen angewendet werden.

c) Für das *gemischte* 1 x 1 (1 x 1 und 1 : 1), das zur Vertiefung in mehreren Klassen immer wieder angewendet werden soll, gelten die gleichen praktischen Beispiele wie unter «a», ausgenommen «ab».

Weitere praktische Anwendungsmöglichkeiten

a) Auch die einzelnen 1 x 1- und 1 : 1-Reihen können mit den Moltonkärtchen eingearbeitet werden. Es gelten die gleichen praktischen Beispiele wie unter «a» beschrieben.

aa) Eine weitere Möglichkeit für das Üben der einzelnen Reihen ist das Ordnen an der Wandtafel: (11 Kärtchen)



b) Es können auch drei bis vier Reihen miteinander geübt werden, wenn die Aufgaben und Resultate auf richtige Farbgleichheit abgestimmt sind. Achte auf gemeinsame Vielfache! Sie dürfen nicht die gleiche Farbe aufweisen.

Folgerungen

Es ist ein lustbetontes 1 x 1-Repetitions- und Trainingsspiel. Es kann in mehreren Klassen der Primar- und in einfacher Form auch in

der Hilfsschule (Sonderschule) angewendet werden. Der Schüler kann bei einzelnen Spielformen wieder einmal den «Platz» verlassen (Bewegungstrieb). Im weiteren erlebt der Schüler in vielen Formen die Erfolgsbestätigung. Jene Schüler, die zulange überlegen müssen, erfahren selbst, welche Reihen noch geübt werden müssen. Dies Spiel verrät Freude und Begeisterung in der ganzen Klasse, bei besseren und schlechteren Schülern. Auch passive Schüler werden mitgerissen.

Ein Bastelmotor für unsere Physikschrler

Unter dem riesigen Angebot an technischen Unterrichtshilfen nimmt der Eschke-Elektromotor einen speziellen Platz ein. Durch seinen klaren und einfachen Aufbau hilft er auch dem technisch Wenigerbegabten, das Funktionieren des Motors zu verstehen. Wird die leichtfaßliche Bastelanleitung genau ausgeführt, so läuft der Motor mit mehreren Tausend Umdrehungen in der Minute. Kollege F. Eggenberg, Obere Mühlestraße, 2507

Biglen, hat diese «Wundermaschine» im Ausland entdeckt und war darob so begeistert, daß er den Vertrieb für die Schweiz übernommen hat. Nicht nur die Schüler, auch der Lehrer wird sich freuen, wenn der selbstgebastelte Motor zu laufen beginnt (1 Stück Fr. 3.-, Mengenrabatte).

Eine Unterrichtshilfe, die wir nur empfehlen können!

