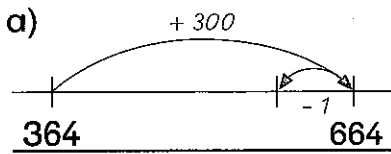
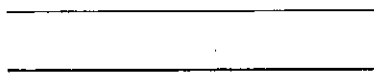


1 Zeichne und rechne.



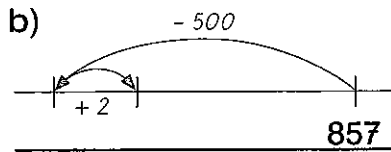
$364 + 299 = \underline{\hspace{2cm}}$



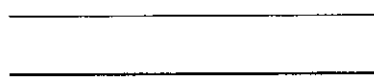
$678 + 197 = \underline{\hspace{2cm}}$



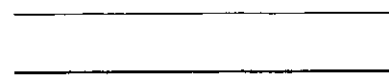
$452 + 490 = \underline{\hspace{2cm}}$



$857 - 498 = \underline{\hspace{2cm}}$



$525 - 96 = \underline{\hspace{2cm}}$



$711 - 597 = \underline{\hspace{2cm}}$

2 Welcher Ballon gehört zu welchem Korb?

3 Finde die 5 Fehler.

- a) $597 + 354 = 951$ ✓
- $236 + 399 = 535$ 635
- $618 + 196 = 813$ _____
- $475 + 290 = 765$ _____
- $342 + 399 = 641$ _____

- b) $336 - 198 = 138$ _____
- $728 - 95 = 633$ _____
- $473 - 297 = 276$ _____
- $982 - 499 = 484$ _____
- $865 - 299 = 566$ _____

4 Fehler muss ich noch finden.





- ★ ① Berechne jeweils die erste Mauer. Erhöhe die Grundsteine gleichmäßig, so dass du den Zielstein erreichst.

a) $28 \qquad 36$

$3 \quad 8 \quad 5$

b) $500 \qquad 620$

$70 \quad 120 \quad 110$

c) $244 \qquad 288$

$23 \quad 77 \quad 23$

- ★ ② Jede Frucht steht für eine Ziffer. Rechne aus.

0 · 0 = 00

000 - 00 = 00

00 + 00 = 00

00 + 00 = 00

00 - 00 = 00

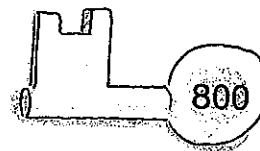
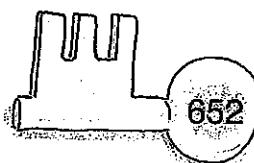
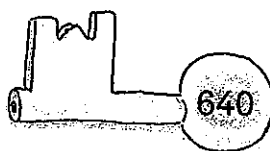
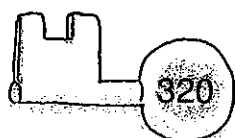
00 + 00 = 00

000 - 00 = 00

00 - 00 = 00

= ____ = ____ = ____ = ____ = ____ = ____

- ★ ③ Welcher Schlüssel passt zu welcher Schatztruhe? Verbinde.



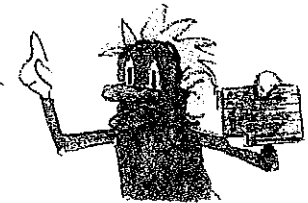
Fehler finden mit der Quiesel-Karte



Ein schöner Sonntag

Der Wecker klingelt und Sophie wacht auf. Heute will sie Papa überraschen. Sie geht zum Bäcker und kauft frische Brötchen. Dann deckt sie den Frühstückstisch und weckt Papa. Er freut sich über das tolle Frühstück und drückt Sophie. Die Brötchen sind lecker. Papa schmecken sie so gut, dass er drei Stück isst. Danach ziehen sich Papa und Sophie die Regenjacken an. Sie machen einen Spaziergang. Als der Regen stärker wird, warten sie unter einer Brücke. Sophie entdeckt ein schönes Schneckenhaus und steckt es in ihre Jackentasche. Der Regen lässt nach und beide gehen zurück nach Hause. Papa macht Sophie einen warmen Tee. Sophie setzt sich auf das Sofa, kuschelt sich in eine Wolldecke und liest ein Buch.

Achtung, 14 Fehler!



- 1 Benutze die Quiesel-Karte und lies den Text aufmerksam Wort für Wort. Prüfe, ob alle Wörter mit k und ck richtig geschrieben sind.
- 2 Streiche die falsch geschriebenen Wörter durch. Schreibe deine Verbesserung darüber.

Mecker, Bäcker, deckt, drückt, lecker, schmecken,
Stück, Regenjacken, stärker, Brücke, entdeckt,
Schneckenhaus, zurück, Wolldecke

Gute Idee



Fenja erzählt noch vom Jahrmarkt, dann geht auch sie ins Bett. Früh am Morgen klingelt der Wecker. Zuerst erschreckt sich Fenja. Doch dann wirft sie die Decke zurück, zieht sich die Jacke an und holt beim Bäcker Brötchen. Fenja frühstückt gerne und das Frühstück schmeckt. Fenja hat nämlich eine Idee. Sie schreibt noch einen Gruß unter den Brief und die Adresse auf den Umschlag. Mal sehen, ob sie ihr Portmonee nicht doch im Bus verloren hat?

Aktionskarten (2) und Spielanleitung

Name: _____



Erdkröte 1:

Bei deiner Suche nach einem geeigneten Versteck für den Winter begegnest du deinem Todfeind, dem Iltis. Du musst dich schnell verstecken!

1 Runde aussetzen!

Wildschwein 1:

Dir wächst das längere und dichte Winterfell. Jetzt im Herbst findest du viel zu Fressen. Du frisst dir eine dicke Fettschicht an.

Gehe 5 Felder vor!

Weinbergsschnecke 1:

Nach der Paarung legst du in einem Erdloch bis zu 60 Eier ab. Im Frühjahr werden daraus deine Kinder schlüpfen.

6 Felder weiter!

Erdkröte 2:

Du hast dein Winterversteck in einer Erdhöhle gefunden. Mit der sinkenden Temperatur kannst du dich immer weniger bewegen.

Die nächsten 2 Runden nur ein Feld weiter!

Wildschwein 2:

Es hat gefroren. Der Boden ist hart, und du kannst ihn nicht mit deiner Nase nach Fressbarem durchwühlen. Du musst dringend etwas fressen – für dich und deine Kinder im Bauch. Findest du ein totes Tier? 2 Schritte zurück!

Weinbergsschnecke 2:

Bevor es dir zu kalt wird, gräbst du dich in die Erde ein und verschließt dein Haus mit einem Kalkdeckel. Wenn es kälter wird, fällst du in Kältestarre.

2 Runden aussetzen!

Erdkröte 3:

Strenger Frost hat eingesetzt. Du sitzt in deinem Versteck und bist in Kältestarre gefallen. Erst die warme Frühlingssonne wird dich wieder aufwecken.

Nur mit einer 6 weiter!

Wildschwein 3:

Du hast dich von deiner Rotte entfernt und dir eine trockene Kuhle gesucht. Als Nest polsterst du sie mit Gras und Laub aus. Dort wirfst du fünf Junge. Zufrieden lässt du sie an deinen Zitzen saugen. 4 Schritte vorwärts!

Weinbergsschnecke 3:

Du hast den Winter in deinem Haus überlebt. Die warme Sonne hat dich aus deiner Starre geweckt. Du zerstörst den Kalkdeckel und arbeitest dich aus der Erde. Nun fängst du gleich an zu fressen. Gehe 5 Felder vor!

Spielanleitung

Du brauchst:

einen Spielstein für jeden Mitspieler

einen Würfel

27 Fragekarten

24 Aktionskarten

Spielregeln:

Es wird reihum gewürfelt. Der Spieler, der die niedrigste Zahl gewürfelt hat, beginnt. Die Spielfigur wird vom Startfeld um die gewürfelte Zahl in Richtung Ziel versetzt.

Landet die Figur auf einem Tierfeld, so muss die entsprechende Aktionskarte vorgelesen und die Anweisung befolgt werden. Landet die Figur auf einem Fragezeichenfeld, so muss der Spieler eine Frage von dem zuvor gemischten Fragestapel nehmen. Der Spieler an seiner linken Seite liest die Frage vor. Bei richtiger Antwort darf der Spieler noch einmal würfeln und setzen, bei falscher Antwort muss er eine Runde aussetzen. Wer als erster genau das Zielfeld erreicht, hat gewonnen.

(Spiel für 2–4 Spieler/Spielerinnen)



| | | |
|--|---|---|
| <p>Igel 1: Du findest in einem Garten Falläpfel. Du frisst so lange, bis du dich kaum noch bewegen kannst. Nur mit einer 1 oder 2 weiter!</p> | <p>Eichhörnchen 1: Du musst dich beeilen, denn die Bucheckern sind reif. Nur mit einer 5 oder 6 weiter!</p> | <p>Fledermaus 1: Du musst dich beeilen und dir einen Winterspeck anfressen. Also viele Mücken und Falter fangen! Nur mit einer 6 weiter.</p> |
| <p>Igel 2: Du suchst nach einem passenden Unterschlupf für den Winterschlaf. Du musst dich beeilen! Gehe 5 Felder weiter!</p> | <p>Eichhörnchen 2: Du bist sehr damit beschäftigt, deine Vorräte zu verstecken. Eine Runde aussetzen!</p> | <p>Fledermaus 2: Du fliegst schnell zu deiner Überwinterungshöhle. Deine Familie wartet dort schon auf dich. 3 Felder vor.</p> |
| <p>Igel 3: Du hast einen warmen Laubhaufen gefunden, in den du dich ganz tief eingräbst. Nun kannst du Winterschlaf halten. 2 Runden aussetzen!</p> | <p>Eichhörnchen 3: Es liegt hoher Schnee. Du findest deine Vorräte nicht und musst hungern. 5 Schritte zurück!</p> | <p>Fledermaus 3: Dicht an deine Familie gekuschelt hängst du in einer Höhle und hältst einen Winterschlaf. 1 Runde aussetzen!</p> |
| <p>Igel 4: Die warme Frühlingssonne hat dich geweckt. Du bist ganz abgemagert und sehr hungrig. Du brauchst Nahrung! Gehe 3 Schritte vor!</p> | <p>Eichhörnchen 4: Der Schnee ist endlich geschmolzen. In deinem Versteck am Fuß der alten Eiche findest du Eicheln und leckere Nüsse. 4 Schritte vorwärts!</p> | <p>Fledermaus 4: Du erwachst, weil es wärmer wird und draußen die Sonne scheint. Du hast Hunger! Noch einmal würfeln.</p> |
| <p>Dachs 1: Du musst deinen Bau für den Winter vorbereiten. Du vertauschst das alte Laub in deiner Schlafhöhle gegen neues. Ziehe von deiner gewürfelten Zahl 2 ab und setze dann.</p> | <p>Dachs 2: Bei deinen Streifzügen durch den Herbstwald musst du nun viel fressen. Du findest Nacktschnecken, Brombeeren, Pilze und eine Maus. Du bist satt und machst ein Nickerchen. 1 Runde aussetzen!</p> | <p>Dachs 3: Du bist aufgewacht und hast Hunger. Neben dem Bau verrichtest du dein Geschäft in einem Loch. In einem Bach findest du Wasser zum Trinken. Würfelzahl verdoppeln!</p> |

Fragekarten

ne:



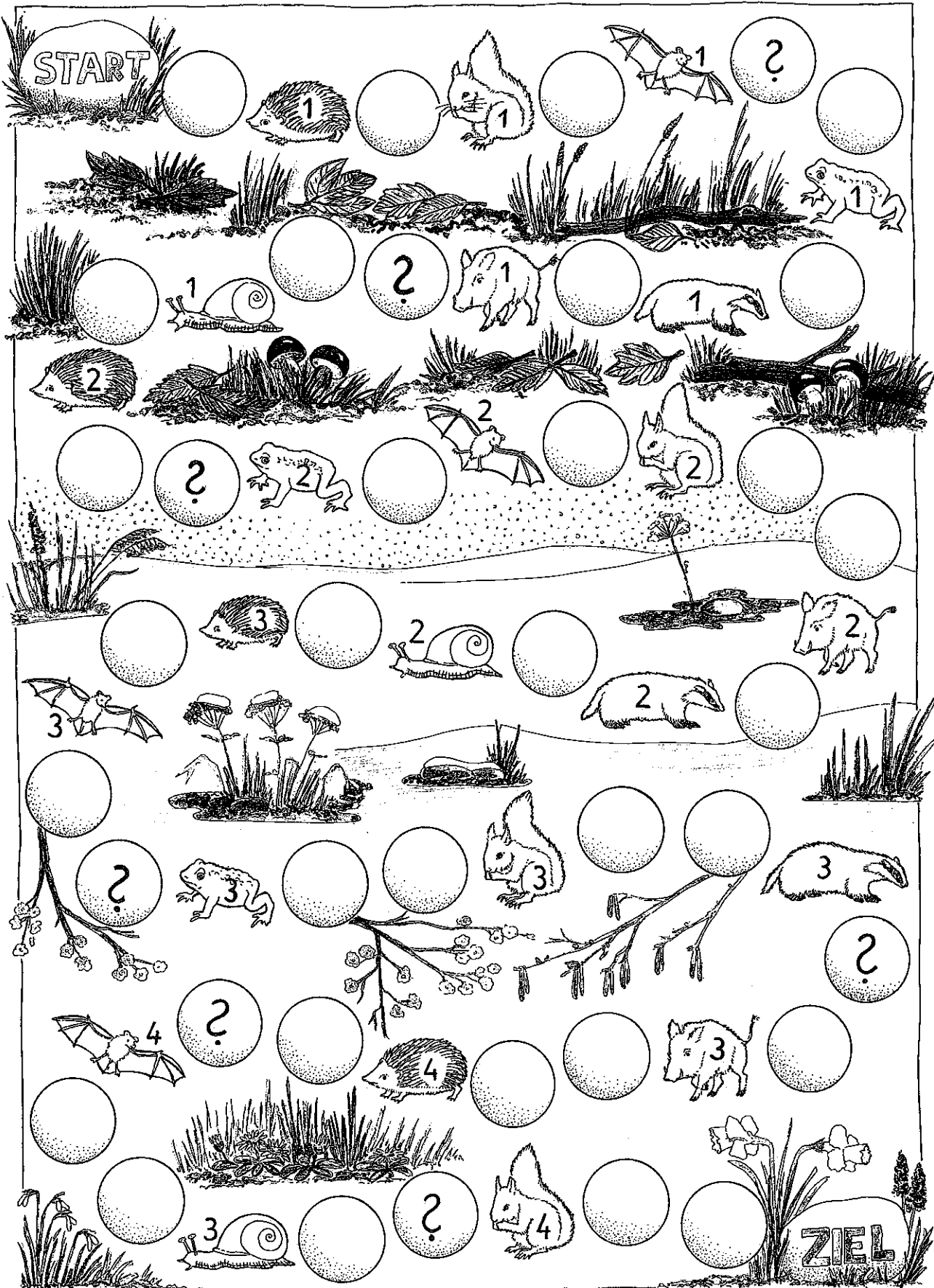
| Erkläre den Begriff Winterruhe. | Erkläre den Begriff Winterschlaf. | Erkläre den Begriff Kältestarre. |
|---|---|---|
| Nenne zwei Tiere, die im Winter in Kältestarre fallen. (Erdkröte, Nacktschnecke) | Nenne zwei Tiere, die im Winter aktiv sind. (Reh, Wildschwein, Fuchs) | Nenne zwei Tiere, die Winterschlaf halten. (Fledermaus, Igel) |
| Nenne zwei Tiere, die Winterruhe halten. (Dachs, Eichhörnchen) | Wie kommt das Wildschwein durch den Winter? (Es triotzt dem Winter.) | Wie kommt das Eichhörnchen durch den Winter? (Es hält Winterruhe .) |
| Wie kommt der Igel durch den Winter? (Er hält Winterschlaf .) | Wie kommt der Dachs durch den Winter? (Er hält Winterruhe .) | Wie kommt das Reh durch den Winter? (Es triotzt dem Winter.) |
| Wie kommt die Erdkröte durch den Winter? (Sie fällt in Kältestarre .) | Wie kommt die Fledermaus durch den Winter? (Sie hält Winterschlaf .) | Wo verbringt das Eichhörnchen die meiste Zeit im Winter? (in ihrem Nest, dem Kobel) |
| Wo verbringt der Dachs die meiste Zeit im Winter? (in seinem Dachsbau in der Erde) | Wo verbringt die Fledermaus den Winter? (Sie schläft in einem frostsicheren Versteck.) | Wo verbringt die Erdkröte den Winter? (Sie verkriecht sich in ein Erdloch und fällt in Kältestarre .) |
| Wo verbringt der Igel den Winter? (Er verkriecht sich und hält Winterschlaf .) | Wo verbringt das Reh den Winter? (Es zieht mit seiner Familie durch den Wald und triotzt dem Winter.) | Nenne drei Tiere, die im Winter ein dickes Fell zum Schutz vor Kälte bekommen. (Reh, Dachs, Wildschwein) |
| Welches von diesen Tieren kannst du nicht im Winter sehen: Reh, Wildschwein, Igel? (Igel) | Wie heißt das Nest des Eichhörnchens? (Kobel) | Was sind wechselwarme Tiere ? (Ihre Körpertemperatur wird durch die Außentemperatur bestimmt.) |
| Nenne zwei wechselwarme Tiere. (Erdkröte, Nacktschnecke) | Wie hoch ist ungefähr die Körpertemperatur bei Tieren, die Winterschlaf halten? (0 – 5° C) | Wovon ernähren sich die Tiere, die Winterschlaf halten? (von ihren Fettreserven) |

Tiere im Winter - ein Würfelspiel

Name: _____



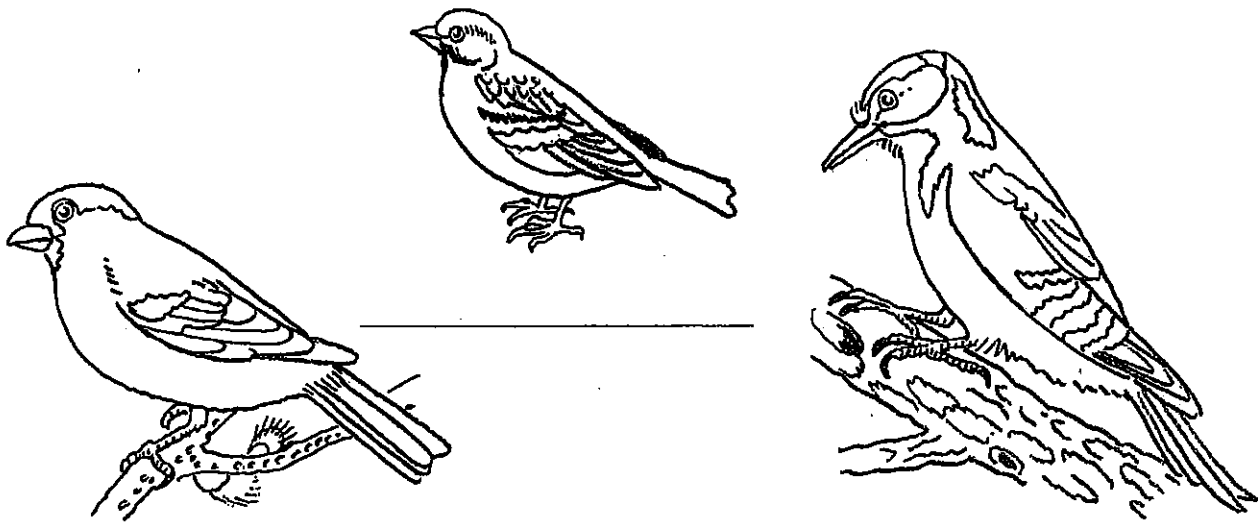
Spielplan





| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ä | M | A | A | C | O | N | U | M | S | A | N | E | A | S | Ö | R | E | V | E |
| L | E | S | T | R | S | I | S | S | I | B | L | A | T | A | M | S | E | L | S |
| N | B | U | N | T | S | P | E | C | H | T | C | O | N | A | E | Q | U | I | S |
| N | E | L | L | Ü | P | T | A | T | G | U | A | M | A | T | I | Q | Ü | A | T |
| A | R | I | K | O | H | L | M | E | I | S | E | Ü | Q | K | A | M | E | V | E |
| N | G | A | T | E | R | A | E | V | M | X | S | P | E | R | L | I | N | G | Ü |
| D | F | I | P | E | N | I | C | O | P | U | M | S | A | Ä | E | L | E | V | E |
| F | I | C | H | T | E | N | K | R | E | U | Z | S | C | H | N | A | B | E | L |
| L | N | S | T | R | S | I | M | Z | L | I | V | S | T | E | R | C | O | N | U |
| Q | K | I | S | L | Ä | T | L | U | P | U | G | T | A | T | Q | D | I | V | U |

1 Hier haben sich acht Vogelnamen von Vögeln versteckt, die bei uns überwintern. Suche sie in den waagerechten und senkrechten Buchstabenreihen. Schreibe sie auf.



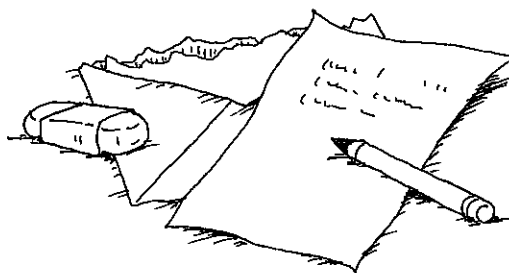


2 Schreibe die Namen zu den Vögeln und male sie in den richtigen Farben an.



1. Robins Hobbys sind:

- Fußball und Computerspiele
- Blockflöte und Ballett
- Hundepostkarten sammeln



2. Welche Hobbys hat Hajos Brieffreund?

3. Bringe die Sätze in die richtige Reihenfolge.

— „Was schreibt deiner denn?“ fragt Hajo.

1 Alex starrt ungläubig auf das Blatt mit der ordentlichen Schrift.

— „Kann man tauschen?“, fragt Alex.

— „Der hat einen an der Waffel“, sagt Hajo mitleidig.



4. Warum möchte Alex seinen Brieffreund tauschen?

- Ein Brieffreund mit „Mädchenhobbys“ ist ihm peinlich.
- Er kann Jungen nicht leiden, die eine ordentliche Schrift haben.
- Er möchte nicht zum Ballett gehen.

5. Warum erlaubt die Lehrerin nicht, dass Alex seinen Brieffreund tauscht?



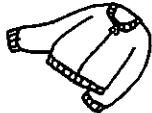






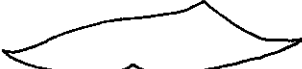



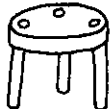






Hat sie recht? Begründe.

1 Beantworte die Fragen und kreuze die richtigen Antworten an.

Wörter mit k oder ck? (zu S. 58)

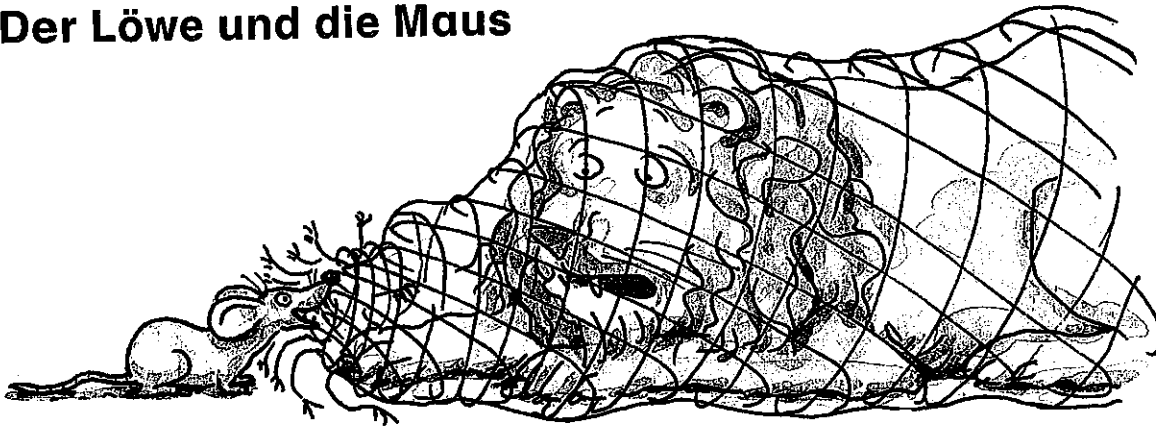
Name: _____



| | | | |
|--|---|---|---|
|  Wecker |  Kopfnuss |  Jacke |  Lücke |
|  Insekt |  Sack |  Brücke |  Doktor |
|  Glocke |  Lappen |  Loose |  Bock |
|  Haken |  Hocker |  Bäcker |  Zucker |
|  Traktor |  Rücken |  Paket |  Schnecke |
| Langer Selbstlaut | | Kurzer Selbstlaut | |
| | | Ein Mitlaut folgt. | Verschiedene Mitlaute folgen. |
| <p>1 Schneide die Bildkarten und die Sortierfelder aus.</p> <p>2 Sortiere in Päckchen mit langem Selbstlaut und kurzem Selbstlaut.</p> <p>3 Suche die Karten der ck-Wörter aus dem Stapel mit den kurzen Selbstlauten. Schreibe die Wörter auf die Rückseite.</p> | | | |

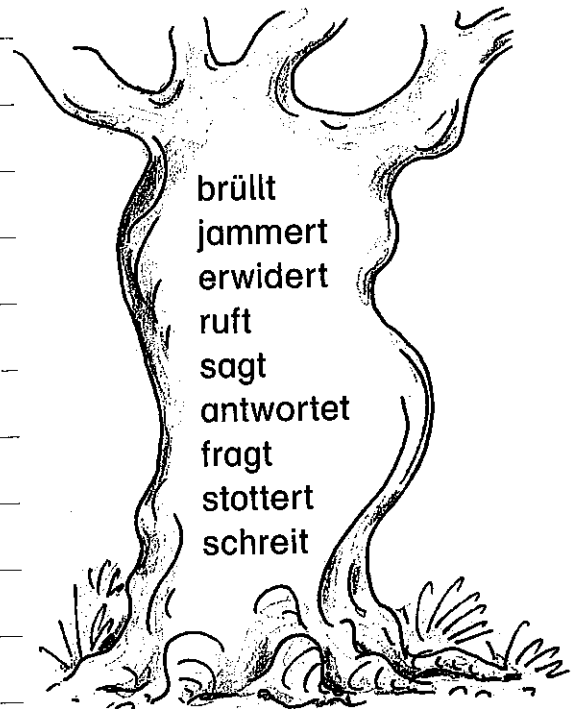


Der Löwe und die Maus



Da stöhnt und jammert doch jemand. Ich hätte nie gedacht, dass ich dich einmal brauche. Kürzlich hast du über mich gelacht. Jetzt aber weißt du, dass es Dankbarkeit gibt.

- 1 **Unterstreiche** in zwei Farben, was die beiden *sprechen*.
- 2 **Schreibe** das Gespräch mit Redezeichen und Begleitsatz auf. Verwende im Begleitsatz passende Wörter für sprechen.



- 3 **Rahme** alle Begleitsätze ein.

Im **Begleitsatz** steht, wer spricht und wie gesprochen wird. Am **Ende** des Begleitsatzes steht ein **Doppelpunkt**. Begleitsatz: „ ...“