

Vorwort und Anmerkungen zur Arbeit mit dem Material

Liebe Kolleginnen, liebe Kollegen,

Das logische Denken ist eine Fähigkeit, ohne die das Lösen von Problemen nicht möglich ist, ganz gleich, ob es darum geht, eine Textaufgabe in Mathematik zu bewältigen, die Zusammenhänge in Sachkunde zu erkennen oder Experimente zu erklären. Auch um eine Geschichte in der richtigen Abfolge zu erzählen, ein Bild oder einen Gegenstand zu beschreiben sowie um Probleme im Alltag zu lösen, ist immer wieder logisches Denken erforderlich. In der Schule ist dies eine vorausgesetzte Basiskompetenz, die aber nur selten explizit trainiert wird. Das kann sich mit diesem 5-Minuten-Training ändern.

Die Materialien bieten Ihnen die Möglichkeit, Ihren Schülerinnen und Schülern immer wieder kleine Einheiten in der Freiarbeit oder für zu Hause mitzugeben. Für zusätzliche Motivation sorgt der Charakter Fine Faultier, der die Kinder durch die Materialien begleitet. Gemeinsam mit Fine und vielen abwechslungsreichen Aufgaben üben die Schülerinnen und Schüler sich wie von selbst in den Basiskompetenzen, die für alle Fächer wichtig sind. Die Materialien enthalten Logikaufgaben, die nicht nur zielgerichtetes Denken und das Erkennen von Gemeinsamkeiten, Unterschieden und Zusammenhängen fördern, sondern gleichzeitig die Wahrnehmung und die Konzentrationsfähigkeit der Kinder verbessern. Zu den Stützpfeilern jeder Problemlösung gehören außerdem Fantasie und Kreativität. Ohne die Vorstellungskraft, Dinge vor dem geistigen Auge zu sehen und fantasievoll zu verändern, sind viele Probleme nicht lösbar. Der berühmte Mathematiker und Physiker Albert Einstein hat dazu zwei wichtige Sätze gesagt: 1. „Fantasie ist wichtiger als Wissen.“ 2. „Wenn Sie wollen, dass Ihr Kind intelligent wird, erzählen Sie ihm Märchen; wenn Sie wollen, dass es noch intelligenter wird, erzählen Sie ihm noch mehr Märchen.“ Da die Kinder heute in der Regel weniger lesen und damit wenig Bilder im Kopf entstehen lassen, dafür aber viele Bilder schnell hintereinander am Computer und am Fernseher konsumieren, bleiben Fantasie und Kreativität oft auf der Strecke. Deshalb finden Sie im letzten Kapitel des Buches auch Aufgaben zur Anregung der Kreativität.

Insgesamt bieten die Materialien Ihnen eine Vielzahl von Logik- und Knobelaufgaben. Die Aufgaben sind ohne Jahrgangskennzeichnung, aber mit steigendem Schwierigkeitsgrad aufgebaut. Es gibt Aufgaben, die hauptsächlich aus Bildern bestehen, aber auch solche, bei denen die Kinder bereits ein wenig lesen können müssen. Insbesondere das Kapitel „Logik mit Zahlen“ erfordert eine gewisse mathematische Kompetenz der Kinder. Prüfen Sie, welche Aufgaben für Ihre Schülerinnen und Schüler infrage kommen – für alle ist etwas dabei. Bei der Bearbeitung der Kapitel muss keine Reihenfolge eingehalten werden und die Schwerpunkte können für jedes Kind individuell gewählt werden.

Jedes Kapitel enthält am Ende eine spielerische Lernzielkontrolle, bei der die Kinder einen Tag mit Fine erleben und dabei zwischen zwei und vier Aufgaben lösen und so beweisen, dass Sie die Kompetenzen des jeweiligen Kapitels beherrschen.

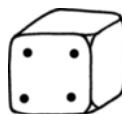
Viel Erfolg und viel Freude

Ursula Oppolzer und Klara Kirschbaum



11 Gemeinsamkeiten erkennen

Immer vier Dinge haben etwas gemeinsam. Umkreise sie in einer Farbe.
Schreibe die Gemeinsamkeiten auf.



1. _____

2. _____

© PERSEN Verlag

12 Gemeinsamkeiten erkennen

Welche Buchstaben haben die drei Wörter gemeinsam? Markiere sie und schreibe auf!

In Stofftuch, Kinderbuch und Wasserschlauch sind zum Beispiel immer die Buchstaben **uch** enthalten!



Kupfermünze Pfeife Haarschopf

Kirsche Birne Zirkel

Kugel Segel Bügel

Muscheln Wäsche Busch

9 Logische Reihenfolgen

Finde die Logik. Ergänze die Zahlenreihen um jeweils zwei weitere Zahlen.

7	5	9	7	11	9		
---	---	---	---	----	---	--	--

32	28	25	21	18	14		
----	----	----	----	----	----	--	--

6	9	15	24	36	51		
---	---	----	----	----	----	--	--



© PERSEN Verlag

10 Logische Reihenfolgen

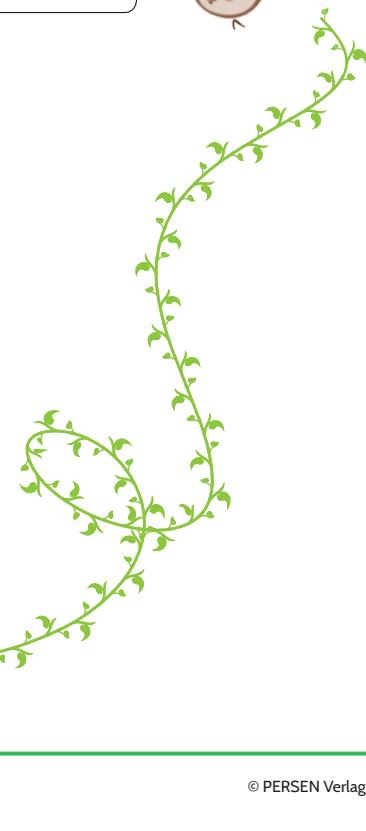
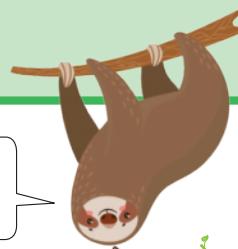
Finde die Logik. Ergänze die Buchstabenreihen um jeweils zwei weitere Buchstaben.

Na, kannst du das Rätsel lösen?

A	D	G	J		
---	---	---	---	--	--

A	C	F	J		
---	---	---	---	--	--

Z	X	V	T		
---	---	---	---	--	--



Lernzielkontrolle

Endlich Wochenende!



1. Begleite Fine Faultier durch ein aufregendes Wochenende:

Als Erstes hängelt sie sich zum Eisladen.

Es gibt drei verschiedene Sorten: Vanille, Erdbeere und Schokolade.

Außerdem kann Fine zwischen zwei Extras pro Kugel wählen:

Streusel und Gummibärchen. Die Entscheidung fällt schwer ...

Welche Möglichkeiten hat Fine, wenn sie eine Kugel Eis und eine Beilage nehmen möchte? Schreibe alle Möglichkeiten auf.

Wie viele sind es?



Antwort: _____



Was würdest du
nehmen? Gib mir
eine Empfehlung!

Deine Empfehlung für Fine: _____

2. Das war lecker! Nun ist Fine zu einer Kostümparty eingeladen.

Sie hängt vor ihrer Verkleidungskiste.

Darin findet sie eine Ritterrüstung, einen Zauberumhang, eine Clownsrose und einen Hexenhut. Die Entscheidung fällt schwer. Am liebsten würde sie alles anziehen.

Aber das geht nicht. Sie entscheidet sich, zwei Teile miteinander zu kombinieren.

Wie viele Möglichkeiten hat sie, um sich anzuziehen?

Schreibe auf oder male auf die Rückseite.

Antwort: _____

Danke für deine Hilfe. Fine entscheidet sich für die Ritterrüstung und den Umhang!
Das wird eine tolle Party!