

# Material zur Anreicherung im Unterricht

Alle aufgeführten Artikel sind als Ansichtsexemplar bei der Begabtenförderung Uster vorhanden.  
Die meisten Materialien können ab der angegebenen bis zur 6. Klasse verwendet werden.

## Logik und Mathematik

Titel, Autor	Verlag, ISBN	Beschreibung	Klasse
<b>Logicals 1 + 2</b> Petra Probst	ELK Nr. 442, Nr. 456	Kopiervorlagen zur Schulung des logischen Denkens	ab 1.
<b>Fragenbox Mathematik</b> Silke Ruwisch	VPM-Verlag 3-12-011620-2	160 spannende Aussagen, die überprüft werden müssen (Fermifragen)	ab 1.
<b>Mathe-Knobel-Kartei 1./2.</b> Jan Boesten	Verlag a.d. Ruhr 978-3-8346-0777-5	Denk- und Sachaufgaben in drei Differenzierungsstufen	ab 1.
<b>Mathe für kleine Asse 1./2.</b> Friedhelm Käpnick	Cornelsen 978-3-06-002081-2	Kopiervorlagen mit Aufgaben, die zum Weiterdenken anregen	ab 1.
<b>Mathe-Knobel-Kartei 3./4.</b> Jan Boesten	Verlag a.d. Ruhr 978-3-8346-0778-2	Denk- und Sachaufgaben in drei Differenzierungsstufen	ab 3.
<b>Mathe-Knobel-Kartei, Fermi-Aufgaben, 3.-6.,</b> Jan Boesten	Verlag a.d. Ruhr 978-3-8346-2450-5	Offene Aufgaben in drei Differenzierungsstufen mit Lösungshilfen	ab 3.
<b>Mathe für kleine Asse 3./4.</b> Friedhelm Käpnick	Cornelsen 978-3-06-002080-5	Kopiervorlagen mit Aufgaben, die zum Weiterdenken anregen	ab 3.
<b>Knucknass? Knacknuss!</b> Samuel Zwingli	ELK Nr. 460	Grosse Sammlung von verschiedenen Denksportaufgaben	ab 3.
<b>Köpfchen? Köpfchen!</b> Samuel Zwingli	ELK Nr. 451	Grosse Sammlung von verschiedenen Denksportaufgaben	ab 3.
<b>Logo</b> Bernhard Gmür ...	ZKM Nr. 114	60 Denkaufgaben als Kopiervorlagen	ab 3.
<b>Logo 2</b> Bernhard Gmür ...	ZKM Nr. 128	60 weitere Denkaufgaben als Kopiervorlagen	ab 3.
<b>Spielend denken 2</b> Josef Schachtler	Ingold Nr. 20.2994	46 Kopiervorlagen zur Schulung des logischen Denkens	ab 3.
<b>Mathe-Känguru 3./4.</b> alle Aufgaben seit 1998	mathe-kaenguru.de > Chronik	Aufgaben in drei Schwierigkeitsstufen	ab 3.
<b>Pfiffige Logicals</b> Begabtenförderung Uster	ELK Nr. 1482	Logicals zu neun verschiedenen Themen mit jeweils vier Schwierigkeitsstufen	ab 4.
<b>Die Fermi-Box, 5.-7. Schuljahr</b> Andreas Büchter u.a.	Lernbuchverlag 978-3-617-92908-7	Spannende Fermi-Fragen zu verschiedenen Themen zum Grübeln, Schätzen und Rechnen	ab 4.
<b>Von Giganten, Medaillen und...</b> C. Erichson Ideen, Lösungen + Tipps	VPM 3-923566-03-4 3-923566-05-0	Interessante und lehrreiche Geschichten mit denen gerechnet werden muss	ab 4.
<b>Der Zahlenteufel</b> Hans Magnus Enzensberger	Hanser 3-446-18900-9	Faszinierende Geschichte führt in die Welt der Mathematik ein, auch als CD-ROM erhältlich	ab 4.
<b>Mathe für kleine Asse 5./6.</b> Friedhelm Käpnick	Cornelsen 978-3-06-081478-7	Kopiervorlagen mit Aufgaben, die zum Weiterdenken anregen	ab 5.
<b>Knifflige Mathematikaufgaben</b> Sharon Shapiro	Persen 978-3-8344-0322-3	Aufgaben zum Erlernen von verschiedenen Problemlösungsstrategien	ab 5.
<b>Mathe-Känguru 5./6.</b> alle Aufgaben seit 1998	mathe-kaenguru.de > Chronik	Aufgaben in drei Schwierigkeitsstufen	ab 5.

## Sprache

Titel, Autor	Verlag, ISBN	Beschreibung	Klasse
<b>Lieber lesen 1/2</b> M. Fimmen, A. Lenze	Finken Nr. 1679	Kartei mit 64 Geschichten zu acht Themenbereichen auf verschiedenen Niveaus	ab 1.
<b>Lesekrimis, 2. Schuljahr</b> Annette Webersberger	Oldenburg 978-3-637-01611-8	Kopiervorlagen mit 17 spannenden Kurzkrimis in drei Schwierigkeitsstufen	ab 2.
<b>Lieber lesen 3/4</b> J. Kuhl, M. Fimmen, A. Lenze	Finken Nr. 1680	Kartei mit 64 Geschichten zu acht Themenbereichen auf verschiedenen Niveaus	ab 3.
<b>Lesekrimis, 3./4. Schuljahr</b> Annette Webersberger	Oldenburg 978-3-637-00960-8	Kopiervorlagen mit 15 spannenden Kurzkrimis in verschiedenen Schwierigkeitsstufen	ab 3.
<b>Story Cubes</b> diverse Sets	Rory's	9 Würfel mit je 6 verschiedenen Symbolen ergeben tausende spannende Ideen zum Geschichten erfinden, erzählen und schreiben, alleine oder in Gruppen	ab 3.
<b>Sprachrätsel</b> Begabtenförderung Uster	ELK Nr. 1045	36 Kopiervorlagen mit neun verschiedenen Sprachrätselarten und jeweils vier Niveaus	ab 3.
<b>Aha! Deutsch</b> Hanns Klaus Heyn	ZKM Nr. 201 -206	6 Lernprogramme zu Themen wie Anagramme, Sprichwörter, Buchstabenspiele etc.	ab 4.

## Diverses - Software

Name	Verlag, Quelle	Beschreibung	Klasse
<b>Lernwerkstatt</b>	In der Primarschule Uster auf jedem PC	Jede Menge Übungen aus den Bereichen Deutsch, Fremdsprachen, Mathe, Wissen, Logik & Wahrnehmung, inkl. Pushy!	ab 1.
<b>Google Sketchup</b>	Gratis zum Herunterladen	Software zur Erstellung von dreidimensionalen Figuren und Gebäuden	ab 4.
<b>Scratch</b>	Gratis zum Herunterladen	Software zum einfachen Programmieren von Spielen und Trickfilmen	ab 4.

## Diverses - Internetadressen

Adresse	Beschreibung	Klasse
<a href="http://www.blinde-kuh.de">www.blinde-kuh.de</a>	Suchmaschine für Kinder	ab 1.
<a href="http://www.tierchenwelt.de">www.tierchenwelt.de</a>	Gut verständliches Tierlexikon für Kinder	ab 1.
<a href="http://www.helles-koepfchen.de">www.helles-koepfchen.de</a>	Umfassendes Wissensportal und Suchmaschine für Kinder und Jugendliche	ab 3.
<a href="http://www.janko.at">www.janko.at</a>	Umfassende Sammlung von Denksportaufgaben wie Sudoku, Bimaru, Kakuro etc. Tipp: Endung a.htm durch c.gif ersetzen > Grafik	ab 3.
<a href="http://informatik-biber.ch">http://informatik-biber.ch</a>	Spannende Aufgaben, um das Interesse an der Informatik zu wecken, ähnlich wie Mathe-Känguru	ab 3.
<a href="http://www.kinderzeitmaschine.de">www.kinderzeitmaschine.de</a>	Interaktive Reise in die Vergangenheit	ab 4.
<a href="http://www.simplyscience.ch">www.simplyscience.ch</a>	Wissenschaft und Technik	ab 4.
<a href="http://www.mathematische-basteleien.de">www.mathematische-basteleien.de</a>	Mathematische Basteleien und Rätsel	ab 4.
<a href="http://www.nanoreisen.de">www.nanoreisen.de</a>	Virtuelle Reise in den Mikro- und Nanokosmos	ab 4.

## Spiele

Name	Verlag / Bezug	Beschreibung	Klasse
<b>Tangram, Soma-Würfel, Vier gewinnt, 3-D-Vier gewinnt, Sudoku ...</b>			ab 1.
<b>Pick-a-Pig, Pick-a-Dog</b>	Heidelbaer	Schnelles, witziges Kartenspiel zur Wahrnehmung, 1-5 Pers.	ab 1.
<b>Metaforma</b>	FoxMind	Einfache bis knifflige Aufgaben mit logischen Blöcken, 1-2 Pers.	ab 1.
<b>Rush Hour</b>	Thinkfun	Strategiespiel mit 40 Aufgaben in vier Schwierigkeitsstufen, 1 Pers.	ab 1.
<b>Hide &amp; Seek Pirates Hide &amp; Seek Safari Am Nordpol</b>	Smart Games	Spiele mit 40 verschiedenen Aufgaben, bei denen Plättchen entsprechend gelegt werden, 1 Pers.	ab 1.
<b>Tangramino Architecto Cliko</b>	FoxMind	Eine Art 2D-, bzw. 3D-Tangram mit 50 Aufgaben auf sechs Niveaus, die Aufgabenbücher können einzeln gekauft werden, 1-2 Pers.	ab 1.
<b>6 nimmt!</b>	Amigo	Kartenspiel mit den Zahlen bis 104, 3-10 Pers.	ab 2.
<b>Geistesblitz 1 Geistesblitz 2.0 Geistesblitz 5 vor 12</b>	Zoch	Drei blitzschnelle Kombinations- und Reaktionsspiele, 1 und 2 auch zusammen spielbar, 2-8 Pers.	ab 2.
<b>Ubongo / Ubongo 3D</b>	Kosmos	Legespiel bei dem Pentominoteile in ein Raster gelegt werden müssen, 1-4 Pers.	ab 2.
<b>Blokus</b>	Froschkönig	Geniales Strategiespiel, ähnlich Tetris oder Ubongo, 2-4 Pers.	ab 2.
<b>Airport</b>	Smart Games	Spiele mit 40 verschiedenen Aufgaben, bei denen Plättchen entsprechend gelegt werden, 1 Pers.	ab 3.
<b>Polydron</b>	www.vivishop.ch	Platten zum Bau von geometrischen Körpern, 1-x Pers.	ab 3.
<b>SET</b>	Ravensburger No. 27128 3	Spannendes Kartenspiel zur genauen Wahrnehmung und zum Kombinieren, 2-8 Pers.	ab 3.
<b>Schwarz Rot Gelb</b>	Amigo	Rasantes, verwirrendes Kartenspiel rund um Farben, 2-6 Pers.	ab 3.
<b>Take it easy</b>	Ravensburger	Spannendes Legespiel, auch zur Vertiefung des 1x1, 1-6 Pers.	ab 3.
<b>Tick, Tack, Boom</b>	Piatnik	Schnelles Wortspiel mit einer tickenden Zeitbombe, diese kann auch sonst im Unterricht eingesetzt werden, 2-12 Pers.	ab 4.
<b>Concept</b>	Repos	Cleveres Spiel bei dem nur mit Hilfe von Piktogrammen Begriffe, erklärt bzw. herausgefunden werden müssen, 4-12 Pers.	ab 4.
<b>Panic Lab</b>	Gigamic	Konzentrationsspiel bei dem sich Amöben in Labors verwandeln, 2-10 Pers.	ab 4.
<b>Ricochet Robots</b>	Rio Grande	Roboter müssen ihr Ziel erreichen, räumliches Denken und Konzentration, anspruchsvoll, 1-8 Pers.	ab 5.