

Material zur Anreicherung im Unterricht

Alle aufgeführten Artikel sind als Ansichtsexemplar bei der Begabtenförderung Uster vorhanden.

Logik und Mathematik

Titel, Autor	Verlag, ISBN	Beschreibung	Klasse
Logicals 1 + 2 Petra Probst	ELK Nr. 442, Nr. 456	Kopiervorlagen zur Schulung des logischen Denkens	ab 1.
Fragenbox Mathematik Silke Ruwisch	VPM-Verlag 3-12-011620-2	160 spannende Aussagen, die überprüft werden müssen (Fermifragen)	ab 1.
Mathe-Knobel-Kartei 1./2. Jan Boesten	Verlag a.d. Ruhr 978-3-8346-0777-5	Denk- und Sachaufgaben in drei Differenzierungsstufen	ab 1.
Mathe für kleine Asse 1./2. Friedhelm Käpnick	Cornelsen 978-3-06-002081-2	Kopiervorlagen mit Aufgaben, die zum Weiterdenken anregen	ab 1.
Mathe-Knobel-Kartei 3./4. Jan Boesten	Verlag a.d. Ruhr 978-3-8346-0778-2	Denk- und Sachaufgaben in drei Differenzierungsstufen	ab 3.
Mathe-Knobel-Kartei, Fermi-Aufgaben, 3.-6., Jan Boesten	Verlag a.d. Ruhr 978-3-8346-2450-5	Offene Aufgaben in drei Differenzierungsstufen mit Lösungshilfen	ab 3.
Mathe für kleine Asse 3./4. Friedhelm Käpnick	Cornelsen 978-3-06-002080-5	Kopiervorlagen mit Aufgaben, die zum Weiterdenken anregen	ab 3.
Knucknass? Knacknuss! Samuel Zwingli	ELK Nr. 460	Grosse Sammlung von verschiedenen Denksportaufgaben	ab 3.
Köpfchen? Köpfchen! Samuel Zwingli	ELK Nr. 451	Grosse Sammlung von verschiedenen Denksportaufgaben	ab 3.
Logo Bernhard Gmür ...	ZKM Nr. 114	60 Denkaufgaben als Kopiervorlagen	ab 3.
Logo 2 Bernhard Gmür ...	ZKM Nr. 128	60 weitere Denkaufgaben als Kopiervorlagen	ab 3.
Spielend denken 2 Josef Schachtler	Ingold Nr. 20.2994	46 Kopiervorlagen zur Schulung des logischen Denkens	ab 3.
Mathe-Känguru 3./4. alle Aufgaben seit 1998	mathe-kaenguru.de > Chronik	Aufgaben in drei Schwierigkeitsstufen	ab 3.
Die Fermi-Box, 5.-7. Schuljahr Andreas Büchter u.a.	Lernbuchverlag 978-3-617-92908-7	Spannende Fermi-Fragen zu verschiedenen Themen zum Grübeln, Schätzen und Rechnen	ab 4.
Mathe für kleine Asse 5./6. Friedhelm Käpnick	Cornelsen 978-3-06-081478-7	Kopiervorlagen mit Aufgaben, die zum Weiterdenken anregen	ab 5.
Knifflige Mathematikaufgaben Sharon Shapiro	Persen 978-3-8344-0322-3	Aufgaben zum Erlernen von verschiedenen Problemlösungsstrategien	ab 5.
Mathe-Känguru 5./6. alle Aufgaben seit 1998	mathe-kaenguru.de > Chronik	Aufgaben in drei Schwierigkeitsstufen	ab 5.
Mathe-Logicals für ausgefuchste Mathefüchse Barbara Stucki	Schubi 978-3-89891-867-1	Mathe-Logicals in zwei Schwierigkeitsstufen zu unterschiedlichen Sachthemen	ab 5.

Sprache

Titel, Autor	Verlag, ISBN	Beschreibung	Klasse
Lieber lesen 1/2 M. Fimmen, A. Lenze	Finken Nr. 1679	Kartei mit 64 Geschichten zu acht Themenbereichen auf verschiedenen Niveaus	ab 1.
Lesekrimis, 2. Schuljahr Annette Webersberger	Oldenburg 978-3-637-01611-8	Kopiervorlagen mit 17 spannenden Kurzkrimis in drei Schwierigkeitsstufen	ab 2.
Lieber lesen 3/4 J. Kuhl, M. Fimmen, A. Lenze	Finken Nr. 1680	Kartei mit 64 Geschichten zu acht Themenbereichen auf verschiedenen Niveaus	ab 3.
Lesekrimis, 3./4. Schuljahr Annette Webersberger	Oldenburg 978-3-637-00960-8	Kopiervorlagen mit 15 spannenden Kurzkrimis in verschiedenen Schwierigkeitsstufen	ab 3.
Story Cubes 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.
Sprachrätsel Begabtenförderung Uster	ELK vergriffen, best. bei Begabtenförd. Uster	36 Kopiervorlagen mit neun verschiedenen Sprachrätselarten und jeweils vier Niveaus	ab 3.
Pfiffige Logicals Begabtenförderung Uster	ELK Nr. 1482 oder bei Begabtenförd. Uster	Logicals zu neun verschiedenen Themen mit jeweils vier Schwierigkeitsstufen	ab 4.

Diverses - Software

Name	Verlag, Quelle	Beschreibung	Klasse
Lernwerkstatt	In der Primarschule Uster auf jedem PC	Jede Menge Übungen aus den Bereichen Deutsch, Fremdsprachen, Mathe, Wissen, Logik & Wahrnehmung	ab 1.
Scratch	Gratis online: scratch.mit.edu	Software zum einfachen blockbasierten Programmieren von Spielen und Trickfilmen	ab 4.
xLogo oder Tigerjython	Gratis online: xlogo.inf.ethz.ch	Kindergerechte Software zum Programmieren lernen mit der Schildkröte	ab 5.

Diverses - Internetadressen

Adresse	Beschreibung	Klasse
blinde-kuh.de	Suchmaschine für Kinder	ab 1.
tierchenwelt.de	Gut verständliches Tierlexikon für Kinder	ab 1.
helles-koepfchen.de	Umfassendes Wissensportal und Suchmaschine für Kinder und Jugendliche	ab 3.
janko.at	Umfassende Sammlung von Denksportaufgaben wie Sudoku, Bimaru, Kakuro etc.	ab 3.
informatik-biber.ch	Spannende Aufgaben, um das Interesse an der Informatik zu wecken, ähnlich wie Mathe-Känguru	ab 3.
kinderzeitmaschine.de	Interaktive Reise in die Vergangenheit	ab 4.
simplyscience.ch	Wissenschaft und Technik	ab 4.
mathematische-basteleien.de	Mathematische Basteleien und Rätsel	ab 4.

Spiele

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