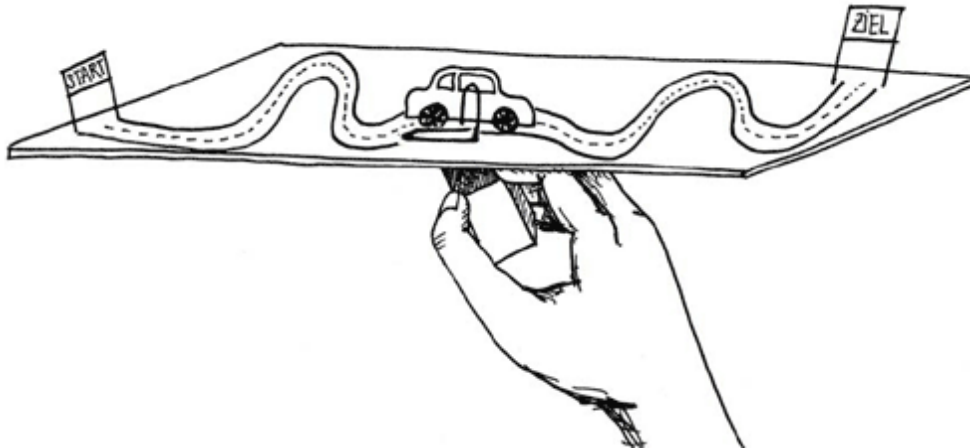


Inhalt dieses Abschnitts:

1. Magnetrennbahn
2. Angelspiel
3. Das schwebende Gespenst

1. Magnetrennbahn



Material:

- 1 DIN/A 4 Karton (z.B. Rückseite eines Schreibblocks)
- Buntes Papier
- Farbstifte
- Schere
- Kleber
- 1 Büroklammer
- 1 Stabmagnet oder 1 Scheibenmagnet, auf ein Stück Rundholz geklebt

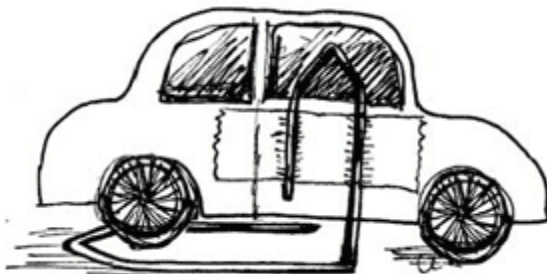
Anleitung:

Die Rennstrecke:

- Zeichne die Rennstrecke auf den Karton.
- Gestalte mit dem bunten Papier und Farbstiften den Karton.

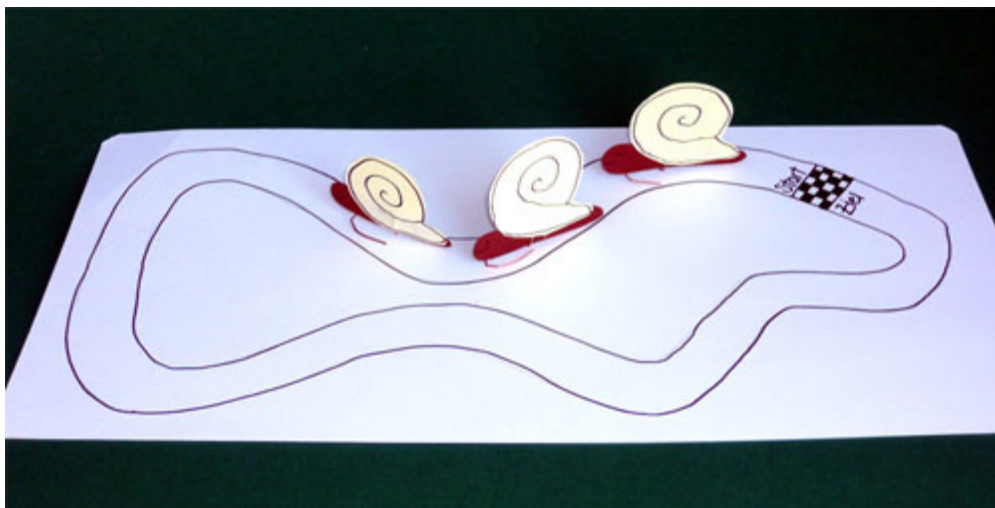
Das Rennauto:

- Zeichne ein Auto auf Papier, male es an und schneide es aus.
- Biege die Büroklammer wie im Bild auseinander und klebe sie am Auto fest.



Die Bauanleitung können Sie als PDF-Datei herunterladen.

Gestaltungsbeispiele:



2. Angelspiel



Material:

- Brunnen aus Pappe (gut geeignet sind auch große Papiertüten)
- Fische (laminiert) mit Büroklammer und aufgedruckten Namen
- Angeln (Holzstäbe mit Schnur und Magnet)
- AA „Wir angeln!“

Bildkarten Fische:

Die Bildkarten findet man in der Datei

Bauanleitung zum Angelspiel:

Die Bauanleitung findet man in der Datei

Anweisung "Wir angeln":

Die Spielanleitung findet man in der Datei

3. Das schwebende Gespenst



Material:

- Büroklammern (insgesamt 1 Büroklammer pro Schüler)
- Kreppklebeband
- Nylonfaden
- 4 starke Magnete
- 4 Scheren
- AA „Wir basteln ein schwebendes Gespenst“

Bauanleitung zum Schwebenden Gespenst:

Die Bauanleitung findet man in der Datei

Das Arbeitsblatt (Arbeitsauftrag):

Den Arbeitsauftrag findet man in der Datei