



Lektionsplanung „Rechnen und Knobeln mit Brändi Dog“ - Zyklus 2

Einleitung

Das beliebte Gesellschaftsspiel «Brändi Dog» bietet zahlreiche Anwendungsmöglichkeiten für den Schulunterricht. So können mathematische, sprachliche und logische Aufgaben spielerisch gelöst und die damit verbundenen Kompetenzen gefördert werden.

Die vorliegenden Unterlagen zeigen exemplarisch auf, wie durch kleine Anpassungen und Erweiterungen die Grundform des Spiels oder Teile davon für abwechslungsreiche und motivierende Lernsequenzen eingesetzt werden können.

Brändi Dog kann sowohl in Partnerarbeit als auch für Gruppenarbeiten eingesetzt werden.

Die Inhalte sind auf den späten 1. bzw. frühen 2. Zyklus (2. bis 4. Klasse) ausgerichtet. Durch kleine Anpassungen der Aufträge können diese aber problemlos in höheren oder tieferen Klassen eingesetzt werden.

Inhaltsübersicht

Nr.	Thema	Worum geht es? / Ziele	Inhalt und Action	Sozialform	Material	Zeit
1	Einstieg: Schätzen, zählen, rechnen	Die SuS können Grössen schätzen, messen, umwandeln, runden und mit ihnen rechnen.	Einstieg: Die SuS setzen sich anhand von Schätz- und Zählaufgaben mit dem Spiel «Brändi Dog» und seinen Bestandteilen auseinander. Sie finden gemeinsam geeignete Methoden, um Mengen und Masse abzuschätzen, zu zählen und zu messen.	EA / PA	Arbeitsblatt Brändi Dog Spiel Massstab / Lineal Waage	30'
1a	Übersicht Kartenwerte	Die SuS erhalten eine Übersicht der verschiedenen Kartenwerte als Hilfsmittel.				
2	Einmaleins	Die SuS können das einfache Einmaleins im Spiel anwenden	Die SuS spielen das Spiel in angepasster Version, um das 1x1 zu repetieren und zu festigen.	GA / PA	Arbeitsblatt Spielkarten (02a) 1 Brändi-Dog-Spiel (idealerweise 1 pro Gruppe)	45'



Lektionsplanung „Rechnen und Knobeln mit Brändi Dog“ - Zyklus 2

2/4

Nr.	Thema	Worum geht es? / Ziele	Inhalt und Action	Sozialform	Material	Zeit
3	Kopfrechnen	Die SuS repetieren und vertiefen in spielerischer Form Additions-, Subtraktions-, Divisions- und Multiplikationsaufgaben.	Die SuS spielen eine Spezialvariante von Brändi Dog, bei der die Repetition und das Vertiefen von Kopfrechenaufgaben eingebaut werden.	GA	Anleitung 1 Brändi-Dog-Spiel (idealerweise 1 pro Gruppe) Aufgaben-Karten	45'
4	Anwendungsbeispiele: Knifflige Spielsituationen	Die SuS können Rechen- und Logikaufgaben im Spiel anwenden.	Die SuS setzen sich mit kniffligen Spielsituationen auseinander.	EA / PA	Arbeitsblatt Evtl. Brändi Dog	30'
4a	Interrupt: Logical	Die SuS können Hinweise lesen, verstehen und kombinieren.	Die SuS lösen mit den Hinweisen ein Logical rund um das Spiel Brändi Dog.	EA / PA	Arbeitsblatt Lösungsvorschlag zur Kontrolle	20'
5	Bastelidee: Kartenhalter	Die SuS können eine Anleitung lesen, verstehen und umsetzen. Die SuS basteln ihren eigenen Kartenhalter und gestalten diesen anschliessend individuell.	Die SuS basteln einen Kartenhalter, der ihnen ermöglicht, auch eine grössere Anzahl Karten übersichtlich und bequem vor sich zu haben. Es kann aus folgenden Varianten ausgewählt werden: <ul style="list-style-type: none"> • Kartenhalter aus Papier oder Karton (einfach und schnell zu basteln) • Kartenhalter aus Eierkarton (einfach und schnell zu basteln) 	EA	Bastelanleitungen Material gem. Anleitungen	45'
6	Sprachen: Zeitformen	Die SuS repetieren und vertiefen in spielerischer Form die verschiedenen Zeitformen und deren konkrete Anwendung.	Die SuS spielen eine Spezialvariante von Brändi Dog, bei der die Repetition und das Vertiefen von Zeitformen eingebaut wird.	GA	Anleitung 1 Brändi-Dog-Spiel (idealerweise 1 pro Gruppe) Verben-Karten	45'

Die Zeitangaben sind Annahmen für den ungefähren Zeitrahmen und können je nach Klasse, Unterrichtsniveau und -intensität schwanken!



Lektionsplanung „Rechnen und Knobeln mit Brändi Dog“ - Zyklus 2

3/4

Lehrplan

Lehrplanbezug (LP 21)

MA.1.A.2	Die SuS können flexibel zählen, Zahlen nach der Grösse ordnen und Ergebnisse überschlagen.
MA.1.A.3	Die SuS können addieren, subtrahieren, multiplizieren, dividieren und potenzieren.
MA.3.A.2	Die SuS können Grössen schätzen, messen, umwandeln, runden und mit ihnen rechnen.
MA.3.B.2	Die SuS können Sachsituationen zur Statistik, Kombinatorik und Wahrscheinlichkeit erforschen, Vermutungen formulieren und überprüfen.
MA.3.C.1	Die SuS können Daten zu Statistik, Kombinatorik und Wahrscheinlichkeit erheben, ordnen, darstellen, auswerten und interpretieren.

Zusatzinformationen

Ergänzungen/Varianten

Legende	EA = Einzelarbeit / Plenum = die ganze Klasse / GA = Gruppenarbeit / PA = Partnerarbeit / SuS = SuS / LP = Lehrperson
Kontaktadressen	<p>Stiftung Brändi Brändi Produkte Bürgenstrasse 12 6002 Luzern</p> <p>Tel. 041 368 22 12 braendi.produkte@braendi.ch www.braendi.ch</p>
Bestellmöglichkeiten	<p>www.braendi-shop.ch (Brändi Dog unter «Spiele und Zubehör / Gesellschaftsspiele»)</p> <p>Herstellungsort Brändi Dog: Stiftung Brändi Produktion Neubrigg Christoph-Schnyder-Strasse 48 6210 Sursee Tel. 041 925 61 61</p> <p>Schulen erhalten mit dem Codewort «kiknet» bei der Bestellung über den Brändi-Shop einen 20% Rabatt (auf Brändi Dog und Brändi Spiele). Dafür muss die Bestell- und Lieferadresse eine Schuladresse sein.</p>



Lektionsplanung „Rechnen und Knobeln mit Brändi Dog“ - Zyklus 2

4/4

Projekte	<p>Eigene Spielformen entwickeln, erfinden Kreative Ideen können an die Stiftung Brändi übermittelt werden (braendi.produkte@braendi.ch), dort werden sie geprüft und allenfalls zur gemeinsamen Spielentwicklung vorgeschlagen.</p> <p>Kartenhalter selbst anfertigen (TTG) Siehe auch 05 Bastelidee</p> <p>Brändi Dog-Turnier: Hierfür können bei der Brändi Stiftung verschiedene Brändi Dog-Spiele ausgeliehen werden (https://www.braendi-shop.ch/de/user_spielverleih)</p> <p>Story über Brändi Dog an der Schule Fotos und Berichte können über die Social Media Accounts der Stiftung Brändi geteilt werden oder an die Stiftung Brändi eingesandt werden. Nach Prüfung durch die Stiftung Brändi werden diese ggf. auf der Homepage (www.braendi-shop.ch) und in den Sozialen Medien (Instagram: https://www.instagram.com/braendi_produkte/ , Facebook: https://www.facebook.com/BraendiDogProdukte) veröffentlicht.</p>
Eigene Notizen	