

Unterrichtsmaterial 2. Zyklus

**«Rechnen und Knobeln  
mit Brändi Dog»**





# 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   | <b>Einstieg:</b><br>Schätzen, zählen, rechnen | Die SuS können Grössen schätzen, messen, umwandeln, runden und mit ihnen rechnen. | Einstieg:<br>Die SuS setzen sich anhand von Schätz- und Zählaufgaben mit dem Spiel «Brändi Dog» und seinen Bestandteilen auseinander.<br><br>Sie finden gemeinsam geeignete Methoden, um Mengen und Masse abzuschätzen, zu zählen und zu messen. | EA / PA    | Arbeitsblatt<br><br>Brändi Dog Spiel<br><br>Massstab / Lineal<br><br>Waage                  | 30'  |
| 1a  | <b>Übersicht Kartenwerte</b>                  | Die SuS erhalten eine Übersicht der verschiedenen Kartenwerte als Hilfsmittel.    |  |            |   |      |
| 2   | <b>Einmaleins</b>                             | 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<br><br>Spielkarten (02a)<br><br>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   | <b>Kopfrechnen</b>  | 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<br><br>1 Brändi-Dog-Spiel (idealerweise 1 pro Gruppe)<br><br>Aufgaben-Karten | 45'  |
| 4   | <b>Anwendungsbeispiele:</b><br>Knifflige Spielsituationen | Die SuS können Rechen- und Logikaufgaben im Spiel anwenden.  | Die SuS setzen sich mit kniffligen Spielsituationen auseinander.  | EA / PA    | Arbeitsblatt<br><br>Evtl. Brändi Dog   | 30'  |
| 4a  | <b>Interrupt:</b><br>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<br><br>Lösungsvorschlag zur Kontrolle                                     | 20'  |
| 5   | <b>Bastelidee:</b><br>Kartenhalter                        | Die SuS können eine Anleitung lesen, verstehen und umsetzen.<br><br>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.<br><br>Es kann aus folgenden Varianten ausgewählt werden: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kartenhalter aus Papier oder Karton (einfach und schnell zu basteln)</li> <li>• Kartenhalter aus Eierkarton (einfach und schnell zu basteln)</li> </ul> | EA         | Bastelanleitungen<br><br>Material gem. Anleitungen                                     | 45'  |
| 6   | <b>Sprachen:</b><br>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<br><br>1 Brändi-Dog-Spiel (idealerweise 1 pro Gruppe)<br><br>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><b>Stiftung Brändi</b><br/>           Brändi Produkte<br/>           Bürgenstrasse 12<br/>           6002 Luzern</p> <p>Tel. 041 368 22 12<br/> <a href="mailto:braendi.produkte@braendi.ch">braendi.produkte@braendi.ch</a><br/> <a href="http://www.braendi.ch">www.braendi.ch</a></p>  |
| Bestellmöglichkeiten  | <p><a href="http://www.braendi-shop.ch">www.braendi-shop.ch</a> (Brändi Dog unter «Spiele und Zubehör / Gesellschaftsspiele»)</p> <p><b>Herstellungsort Brändi Dog:</b><br/>           Stiftung Brändi Produktion Neubruigg<br/>           Christoph-Schnyder-Strasse 48<br/>           6210 Sursee<br/>           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

|                |  |
|----------------|--|
| Projekte       | <p><b>Eigene Spielformen entwickeln, erfinden</b><br/>Kreative Ideen können an die Stiftung Brändi übermittelt werden (<a href="mailto:braendi.produkte@braendi.ch">braendi.produkte@braendi.ch</a>), dort werden sie geprüft und allenfalls zur gemeinsamen Spielentwicklung vorgeschlagen.</p> <p><b>Kartenhalter</b> selbst anfertigen (TTG)<br/>Siehe auch 05 Bastelidee</p> <p><b>Brändi Dog-Turnier:</b><br/>Hierfür können bei der Brändi Stiftung verschiedene Brändi Dog-Spiele ausgeliehen werden (<a href="https://www.braendi-shop.ch/de/user_spielverleih">https://www.braendi-shop.ch/de/user_spielverleih</a>)</p> <p><b>Story über Brändi Dog an der Schule</b><br/>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 (<a href="http://www.braendi-shop.ch">www.braendi-shop.ch</a>) und in den Sozialen Medien (Instagram: <a href="https://www.instagram.com/braendi_produkte/">https://www.instagram.com/braendi_produkte/</a> , Facebook: <a href="https://www.facebook.com/BraendiDogProdukte">https://www.facebook.com/BraendiDogProdukte</a> ) veröffentlicht.</p> |
| Eigene Notizen |  |



# Schätzen, zählen, rechnen

Informationen für Lehrpersonen

1/3

|                       |  |
|-----------------------|--|
| <b>Arbeitsauftrag</b> | <p>Einstieg:<br/>Die SuS setzen sich anhand von Schätz- und Zählaufgaben mit dem Spiel «Brändi Dog» und seinen Bestandteilen auseinander.</p> <p>Sie finden gemeinsam geeignete Methoden, um Mengen und Masse abzuschätzen, zu zählen und zu messen.</p> |
| <b>Ziel</b>           | Die Schülerinnen und Schüler können Grössen schätzen, messen, umwandeln, runden und mit ihnen rechnen.   |
| <b>Material</b>       | <p>Arbeitsblatt</p> <p>1 Brändi-Dog-Spiel (idealerweise 1 pro Gruppe)</p> <p>Masstab / Lineal / Massband</p> <p>Waage</p>  |
| <b>Sozialform</b>     | EA, PA   |
| <b>Zeit</b>           | 30'  |

Zusätzliche  
Informationen:

- Brändi Dog: Bestandteile eines Spiels (Lieferumfang):  
<https://www.braendi-shop.ch/de/A~SB.A01-01>
- Als Ergänzungsvariante können die SuS gegenseitig weitere Schätzaufgaben verfassen und vom Gegenüber lösen lassen.



# Schätzen, zählen, rechnen

Arbeitsmaterial

## Schätzen und zählen

### Aufgabe:

Betrachte das Brändi-Dog-Spielfeld vor dir.  
Schätze die unten beschriebenen Teile, ohne zu zählen.

Anschliessend solltest du möglichst einfach und schnell das richtige Resultat zählen, messen, berechnen. Wie funktioniert das? Besprecht euch dafür zu zweit.



|   | Schätzen | Zählen / Messen |
|---|----------|-----------------|
| Wie viele Spielfiguren / Murmeln können insgesamt auf dem Feld verteilt werden?                                       |          |                 |
| Wie viele Felder ohne Farbe gibt es auf dem Spielfeld?  |          |                 |
| Wie viele Felder insgesamt (mit und ohne Farbe) gibt es auf dem Spielfeld?  |          |                 |
| Wie viele Karten gibt es von jeder Farbe?   |          |                 |
| Wie viele Karten sind im Kartenstapel? (1 Kartenset)  |          |                 |
| Wie breit ist das Spielbrett, wenn alle Teile zusammengesteckt sind?  |          |                 |
| Wie schwer sind alle Spielfiguren / Murmeln zusammen?   |          |                 |
| Wie lange wäre die Reihe, wenn alle Spielkarten (1 Set) aneinandergereiht werden würden (kurze Seite an kurze Seite)? |          |                 |
| Wie oft müsstest du maximal eine Karte ziehen, bis du sicher einen König auf der Hand hättest?                        |          |                 |
| Wie hoch ist die Summe aller Karten mit einer Zahl darauf (also ohne Königin, König, Ass etc.)?                       |          |                 |



# Schätzen, zählen, rechnen

Lösungsvorschlag

## Lösung:

**Achtung:** Die hier beschriebenen Lösungsvorschläge beziehen sich auf das Brändi Dog 4er-Spiel.

### Zählen

|   |  |
|---|--|
| Wie viele Spielfiguren / Murmeln können insgesamt auf dem Feld verteilt werden?                                       | <b>16</b> (4 pro Farbe)  |
| Wie viele Felder ohne Farbe gibt es auf dem Spielfeld?  | <b>60</b> (4 x 15)   |
| Wie viele Felder insgesamt (mit und ohne Farbe) gibt es auf dem Spielfeld?  | <b>96</b> (60 ohne Farbe + 36 mit Farbe)                                 |
| Wie viele Karten gibt es von jeder Farbe?   | <b>13</b> pro Farbe  |
| Wie viele Karten sind im Kartenstapel? (1 Kartenset)  | <b>55</b> (4 Farben x 13 Karten + 3 Joker)                               |
| Wie breit ist das Spielbrett, wenn alle Teile zusammengesteckt sind?  | <b>312</b> mm (hoch und breit)   |
| Wie schwer sind alle Spielfiguren / Murmeln zusammen?   | 1 Murmel = 4 Gramm,<br>16 Murmeln = <b>64 Gramm</b>                      |
| Wie lange wäre die Reihe, wenn alle Spielkarten (1 Set) aneinandergereiht werden würden (kurze Seite an kurze Seite)? | 8.6 cm x 55 Spielkarten = <b>4.73</b> Meter                              |
| Wie oft müsstest du maximal eine Karte ziehen, bis du sicher einen König auf der Hand hättest?                        | <b>51</b> x (maximal, wenn alle 4 Könige nacheinander am Schluss liegen) |
| Wie hoch ist die Summe aller Karten mit einer Zahl darauf (also ohne Königin, König, Ass etc.)?                       | 54 (10 bis 2 zusammengezählt) x 4 = <b>216</b>                           |





# Kartenwerte

Arbeitsmaterial

1/1

## Die Brändi Dog Karten und ihre Werte

|   |  |   |  |  |  |
|---|--|---|--|--|--|
|    | <p><b>Ass</b></p> <p>Start oder 1 / 11 Punkte vorwärts</p> |    | <p><b>Dame</b></p> <p>12 Punkte vorwärts</p>   |   | <p><b>König</b></p> <p>Start oder 13 Punkte vorwärts</p> |
|   | <p><b>Karte 4</b></p> <p>4 Punkte vor oder zurück</p>      |   | <p><b>Junge / Bube</b></p> <p>Eine eigene Murmel mit einer eines Gegners oder Mitspieler tauschen</p>  |  | <p><b>Zahlenkarten</b></p> <p>Anzahl Punkte vorwärts</p> |
|  | <p><b>Joker</b></p> <p>Start oder Einsatz nach Wahl</p>    |  | <p><b>Karte 7</b></p> <p>Kann beliebig aufgeteilt werden. Dabei kann mit den eigenen Murmeln oder mit denen des Mitspielers gefahren werden. Wird jemand mit der 7 überholt, müssen diese Murmeln zurück in den Zwinger.</p> |  |  |

# Einmaleins

Informationen für Lehrpersonen



1/3

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>Arbeitsauftrag</b> | Die SuS spielen das Spiel in angepasster Version, um das 1x1 zu repetieren und zu festigen. |
| <b>Ziel</b>           | Die Schülerinnen und Schüler können das einfache Einmaleins im Spiel anwenden               |
| <b>Material</b>       | Arbeitsblatt<br>Spielkarten (02a)<br>1 Brändi-Dog-Spiel (idealerweise 1 pro Gruppe)         |
| <b>Sozialform</b>     | EA, PA  |
| <b>Zeit</b>           | 45'   |

Zusätzliche  
Informationen:

- Brändi Dog: Bestandteile eines Spiels (Lieferumfang):  
<https://www.braendi-shop.ch/de/A~SB.A01-01>  
 (20 % Rabatt, wenn direkt über die Stiftung Brändi bestellt wird. Liefer- und Rechnungsadresse muss hierfür eine Schule sein).

# Einmaleins

Informationen für Lehrpersonen



## Einmaleins mit Brändi Dog

Als Einstieg üben die SuS die 2er bis 8er-Reihen mithilfe der Spielbeschreibung auf dem untenstehenden Arbeitsblatt.

Weiterführend beinhaltet das Dokument 02a Spielkarten mit Multiplikations- und Divisionsaufgaben. Das Dokument beinhaltet auch leere Karten, auf welchen die SuS selbst Multiplikationsaufgaben erstellen können.

Diese Spielkarten können entweder die regulären Spielkarten ersetzen oder es könnten Bonusfelder integriert werden, die Sie mit einem Post-It (oder kleinen Stickern) auf dem Spielbrett markieren. Wenn die SuS auf ein solches Feld gelangen oder dieses überschreiten, ziehen Sie eine dieser Spielkarten. Wird die Multiplikations- oder Divisionsaufgabe richtig gelöst, dürfen Sie die entsprechende Anzahl Felder zusätzlich ziehen.

Alternativ können daraus auch Challenges gemacht werden, so dass die Karte in der Mitte aufgedeckt wird und der Spieler oder die Spielerin, welche die Aufgabe am schnellsten löst, die zusätzlichen Züge erhält

### Beispiel:

Die gezogene Karte zeigt "14 : 2". Wer zuerst "Sieben" ruft, darf sieben zusätzliche Felder ziehen.

### Beispiel für den Spielverlauf:

Runde 1 (2er-Reihe)

Spieler A würfelt eine 3:  $3 \times 2 = 6$ . Spieler A geht 6 Schritte.

Spieler B würfelt eine 5:  $5 \times 2 = 10$ . Spieler B geht 10 Schritte.

Spieler C würfelt eine 2:  $2 \times 2 = 4$ . Spieler C geht 4 Schritte.

Spieler D würfelt eine 6:  $6 \times 2 = 12$ . Spieler D geht 12 Schritte.

Runde 2 (3er-Reihe):

Spieler A würfelt eine 4:  $4 \times 3 = 12$ . Spieler A geht 12 Schritte.

Spieler B würfelt eine 2:  $2 \times 3 = 6$ . Spieler B geht 6 Schritte.

Spieler C würfelt eine 5:  $5 \times 3 = 15$ . Spieler C geht 15 Schritte.

Spieler D würfelt eine 3:  $3 \times 3 = 9$ . Spieler D geht 9 Schritte.

Und so weiter bis zur 8er-Reihe.

# Einmaleins

Arbeitsmaterial



3/3

## Einmaleins

### Aufgabe:

Bildet Vierergruppen und setzt euch an ein Brändi-Dog-Spielbrett. Jede Gruppe benötigt nur die Murmeln und einen Würfel.

Ihr startet mit der 2er-Reihe. Das Spiel endet mit der 8er-Reihe.

### Spielablauf:

Würfelt abwechselnd.

Wenn du an der Reihe bist, würfle und multipliziere die gewürfelte Zahl mit der aktuellen Reihe.

Wenn du den «Dog» würfelst, darfst du die Zahl selbst bestimmen.



### Beispiel für die 2er-Reihe:

*Du würfelst eine 4.*

*Dann rechnest du:  $4 \times 2 = 8$ .*

*Du darfst 8 Schritte vorwärts gehen.*

Nach einer Runde wechselt ihr zur nächsten Reihe:

- Start mit der 2er-Reihe.
- Dann die 3er-Reihe.
- Weiter mit der 4er-Reihe.
- Und so weiter bis zur 8er-Reihe.

### Zieleinlauf:

Die Murmeln müssen bei dieser Spielweise nicht genau ins Ziel einquartiert werden.

Wenn du eine zu hohe Zahl würfelst, kann die Murmel in die Mitte gelegt werden, ähnlich wie beim Spiel «Eile mit Weile».



$3 \times 4$



$2 \times 3$



$1 \times 5$



$14 : 2$



$2 \times 2$



$8 \times 1$



$5 \times 3$



$6 : 2$



$10 : 2$



$$20 : 5$$



$$7 \times 1$$



$$4 \times 3$$



$$35 : \_ = 5$$



$$42 : \_ = 7$$



$$100 : 10$$



$$60 : 5$$



$$4 \times 2$$



$$6 \times 3$$



$3 \times 3$



$8 : 4$



$3 \times 2$



$16 : 2$



$2 \times 5$



$12 : 4$



$30 : \_ = 5$



$48 : \_ = 8$



$60 : \_ = 6$



$$35 : \_ = 7$$



$$70 : \_ = 7$$



$$40 : \_ = 5$$



$$7 \times 2$$



$$2 \times 4$$



$$50 : \_ = 5$$



$$70 : \_ = 10$$



$$24 : 2$$



$$9 : 3$$





$$27 : 9$$



$$70 : \_ = 7$$



$$40 : \_ = 5$$



$$35 : \_ = 7$$



$$70 : \_ = 7$$



$$40 : \_ = 5$$



$$35 : \_ = 7$$



$$70 : \_ = 7$$



$$40 : \_ = 5$$



$$35: \_ = 7$$



$$70: \_ = 7$$



$$40: \_ = 5$$



$$35: \_ = 7$$



$$70: \_ = 7$$



$$40: \_ = 5$$



$$35: \_ = 7$$



$$70: \_ = 7$$



$$40: \_ = 5$$



# Anwendungsbeispiele

Information für Lehrpersonen

1/4

|                       |  |
|-----------------------|--|
| <b>Arbeitsauftrag</b> | Die SuS setzen sich mit kniffligen Spielsituationen auseinander.                 |
| <b>Ziel</b>           | Die Schülerinnen und Schüler können Rechen- und Logikaufgaben im Spiel anwenden. |
| <b>Material</b>       | Arbeitsblatt<br>Evtl. Brändi Dog   |
| <b>Sozialform</b>     | EA / PA  |
| <b>Zeit</b>           | 30'  |

Zusätzliche  
Informationen:

- Als Weiterführung können sich die SuS gegenseitig knifflige Situationen stellen. Diese können direkt auf dem Brett oder anhand eines Fotos (via Tablet oder Laptop) gelöst werden.



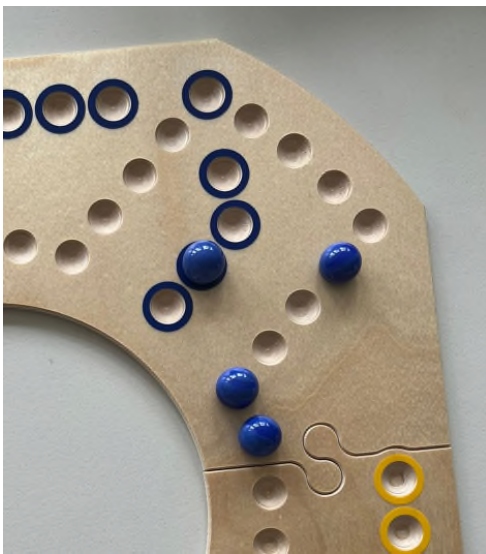
# Anwendungsbeispiele

Arbeitsmaterial

## Knifflige Spielsituationen

### Aufgabe:

Schau dir die folgenden Spielsituationen an und beantworte die Fragen dazu.



Wie viele Spielzüge (Einzelschritte) benötigst du noch, damit alle Murmeln im Ziel sind?

---

Welche vier Karten hättest du idealerweise in der Hand, um noch in derselben Runde fertig zu werden?

---



Das Spiel ist verhext. Du bekommst immer nur die Karte 8. Wie viele Züge benötigst du, bis du wieder bei der Startposition bist?

---

Wie viele Züge würdest du benötigen, um ins Ziel zu kommen, wenn du immer nur die Karte 4 bekommen würdest?

---



# Anwendungsbeispiele

Arbeitsmaterial

3/4



Du spielst mit der Farbe Gelb und hast die Karten 4, 2, König (13) und einen Buben (11) in der Hand. Welche Karte(n) erhältst du idealerweise von deinem Mitspieler oder deiner Mitspielerin?

---

Welche Karte(n) bräuchte die Person mit der Farbe Rot, um einen Gegenspieler oder eine Gegenspielerin «nach Hause» zu schicken?

---

# Anwendungsbeispiele

Lösungsvorschlag



4/4

## Lösungsvorschläge

Wie viele Spielzüge benötigst du noch, damit alle Murmeln im Ziel sind?

29

Welche vier Karten hättest du idealerweise in der Hand, um noch in derselben Runde fertig zu werden?

Ass (1), 8, 10, 10

Das Spiel ist verhext. Du bekommst immer nur die Karte 8. Wie viele Züge benötigst du, bis du wieder bei der Startposition bist?

Insgesamt 64 Felder, deshalb 8 Züge.

Wie viele Züge würdest du benötigen, um ins Ziel zu kommen, wenn du immer nur die Karte 4 bekommen würdest?

Da man mit der Karte 4 auch zurückgehen kann, sind es 3 Züge. Gäbe es diese Regel nicht, wären es 17 Spielzüge.

Du spielst mit der Farbe Gelb und hast die Karten 4, 2, König (13) und einen Buben (11) in der Hand. Welche Karte(n) erhältst du idealerweise von deinem Mitspieler oder deiner Mitspielerin?

7, 3 oder 5

Welche Karte(n) bräuchte die Person mit der Farbe Rot, um einen Gegenspieler oder eine Gegenspielerin «Nachhause» zu schicken?

6, 4 oder 7 (wenn man mit der 7 überholt wird, muss man automatisch «nach Hause»)

# Logical

Informationen für Lehrpersonen



1/3

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>Arbeitsauftrag</b> | Die SuS lösen mit den Hinweisen ein Logical rund um das Spiel Brändi Dog. |
| <b>Ziel</b>           | Die SuS können Hinweise lesen, verstehen und kombinieren.                 |
| <b>Material</b>       | Arbeitsblatt<br>Lösungsvorschlag zur Kontrolle                            |
| <b>Sozialform</b>     | EA / PA   |
| <b>Zeit</b>           | 20'   |

Zusätzliche  
Informationen:

➤ **Variante Gruppenarbeit:**

Für die Durchführung einer Gruppenarbeit können die Hinweise einzeln auf verschiedene Gruppenmitglieder aufgeteilt werden. Diese tragen zuerst separat ihre Erkenntnisse ein und kombinieren diese anschliessend zusammen zu einer Gesamtlösung.



# Logical

Arbeitsmaterial

## Brändi-Logical

### Aufgabe:

Wer spielt mit welcher Farbe und hat welche Karte gespielt?  
Finde es mit den Hinweisen heraus.

|        | König | Königin | Ass | Joker | Gelb | Blau | Grün | Rot |
|--------|-------|---------|-----|-------|------|------|------|-----|
| Carla  |       |         |     |       |      |      |      |     |
| Stefan |       |         |     |       |      |      |      |     |
| Adrian |       |         |     |       |      |      |      |     |
| Yuna   |       |         |     |       |      |      |      |     |
| Gelb   |       |         |     |       |      |      |      |     |
| Blau   |       |         |     |       |      |      |      |     |
| Grün   |       |         |     |       |      |      |      |     |
| Rot    |       |         |     |       |      |      |      |     |

### Hinweise

Die Königin wird von der Person mit den blauen Spielfiguren ausgespielt.

Carla spielt weder eine Königin aus noch sind ihre Spielfiguren rot.

Yuna spielt entweder mit den grünen Figuren oder mit den blauen.

Die Person, die mit den gelben Figuren spielt, hat gerade ein Ass ausgespielt.

Adrian hat keine Joker, die er ausspielen kann. Er hat die grünen Figuren gewählt.

Stefan hat keinen König ausgespielt. Er mag die roten Figuren am liebsten und hat darum diese ausgewählt.





# Logical

Lösungsvorschlag



## Lösungsvorschlag:

|        | König | Königin | Ass | Joker | Gelb | Blau | Grün | Rot |
|--------|-------|---------|-----|-------|------|------|------|-----|
| Carla  | X     | X       | +   | X     | +    | X    | X    | X   |
| Stefan | X     | X       | X   | +     | X    | X    | X    | +   |
| Adrian | +     | X       | X   | X     | X    | X    | +    | X   |
| Yuna   | X     | +       | X   | X     | X    | +    | X    | X   |
| Gelb   | X     | X       | +   | X     |      |      |      |     |
| Blau   | X     | +       | X   | X     |      |      |      |     |
| Grün   | X     | X       | X   | +     |      |      |      |     |
| Rot    | +     | X       | X   | X     |      |      |      |     |



# Bastelidee - Kartenhalter

Informationen für Lehrpersonen

1/3

|                       |  |
|-----------------------|--|
| <b>Arbeitsauftrag</b> | <p>Die SuS basteln einen Kartenhalter, der ihnen ermöglicht, auch eine grössere Anzahl Karten übersichtlich und bequem vor sich zu haben.</p> <p>Es kann aus folgenden Varianten ausgewählt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kartenhalter aus Papier oder Karton (einfach und schnell zu basteln)</li> <li>• Kartenhalter aus Eierkarton (einfach und schnell zu basteln)</li> </ul> |
| <b>Ziel</b>           | <p>Die SuS können eine Anleitung lesen, verstehen und umsetzen.</p> <p>Die SuS basteln ihren eigenen Kartenhalter und gestalten diesen anschliessend individuell.</p>  |
| <b>Material</b>       | <p>Bastelanleitungen</p> <p>Material gem. einzelnen Bastelanleitungen</p>  |
| <b>Sozialform</b>     | EA   |
| <b>Zeit</b>           | ca. 45'  |

Zusätzliche Informationen:

- Nach dem Basteln kann der Kartenhalter verziert, bemalt, beklebt und so individuell gestaltet werden.



# Bastelidee - Kartenhalter

Arbeitsmaterial






2/3

## Kartenhalter falten aus Papier oder Karton

### Aufgabe:

Damit du auch viele Spielkarten problemlos und übersichtlich in den Händen halten kannst, basteln wir einen einfachen Kartenhalter.

**Folge den Arbeitsschritten, bis du den fertigen Kartenhalter vor dir hast.**

|           |   |  |
|-----------|---|--|
| Schritt 1 |    | <p>Lege dein A4-Papier oder Karton vor dich.<br/>Je dicker das Papier, desto stabiler wird dein Kartenhalter.</p>  |
| Schritt 2 |   | <p>Falte das Papier einmal in der Mitte.</p>   |
| Schritt 3 |  | <p>Falte einen ca. 3 cm breiten Rand nach oben.<br/>Dort werden am Ende die Karten platziert.</p>  |
| Schritt 4 |  | <p>Falte nun in der anderen Hälfte ebenfalls einen ca. 3 cm breiten Rand in die gleiche Richtung (nach innen). So steht der Kartenhalter am Ende stabil.</p> |
| Schritt 5 |  | <p>Dein Kartenhalter ist fertig und kann mit Karten gefüllt werden!</p>  |



# Bastelidee - Kartenhalter

Arbeitsmaterial

3/3

## Kartenhalter basteln aus Eierkartons

### Aufgabe:

Damit du auch viele Spielkarten problemlos und übersichtlich in den Händen halten kannst, basteln wir einen einfachen Kartenhalter.

**Folge den Arbeitsschritten, bis du den fertigen Kartenhalter vor dir hast.**

**Material:** Eierkarton (10er-Karton bevorzugt)  
Cutter / Taschenmesser / Laubsäge



Drehe den Eierkarton um, so dass die Ausbuchtungen für die Eier nach oben zeigen.



Schneide nun in jede Ausbuchtung einen ca. 1cm tiefen Schnitt.



Wenn alle Ausbuchtungen eingeschnitten sind, kannst du die Karten darin platzieren.

Jetzt kannst du den fertigen Kartenhalter noch bemalen, verzieren, bekleben, beschriften





# Zeitformen spielerisch üben

Informationen für Lehrpersonen

1/5

|                       |  |
|-----------------------|--|
| <b>Arbeitsauftrag</b> | Die SuS spielen eine Spezialvariante von Brändi Dog, bei der die Repetition und das Vertiefen von Zeitformen eingebaut wird. |
| <b>Ziel</b>           | Die SuS repetieren und vertiefen in spielerischer Form die verschiedenen Zeitformen und deren konkrete Anwendung.            |
| <b>Material</b>       | Anleitung<br>1 Brändi-Dog-Spiel (idealerweise 1 pro Gruppe)<br>Verben-Karten (ausgeschnitten, evtl. laminiert)               |
| <b>Sozialform</b>     | GA   |
| <b>Zeit</b>           | 45'  |

Zusätzliche  
Informationen:

- Die Verbenkarten können durch die SuS auch ergänzt, ersetzt werden. Die Karten haben die Masse 4.4 x 4.4 cm.
- Anstelle von Zeitformen können bspw. auch die 4 Fälle (mit 2 Joker), Wortarten oder Vokabular (ohne Würfel, nur mit Karten) repetiert werden.



# Zeitformen spielerisch üben

Arbeitsmaterial

2/5

## Brändi Dog mit Zeitformen

### Aufgabe:

Bei dieser Runde Brändi Dog dreht sich alles um Zeitformen. Lies die Kurzanleitung genau durch und spielt anschliessend in der Gruppe.

### 1. Würfeln

Der Würfel entscheidet, welche Zeitform in dieser Runde an der Reihe ist.

| Zahl | Zeitform   | Zahl | Zeitform        |
|------|------------|------|-----------------|
| 1    | Präsens    | 4    | Plusquamperfekt |
| 2    | Präteritum | 5    | Futur 1         |
| 3    | Perfekt    | 6    | Futur 2         |



### 2. Verben-Karte ziehen

Ziehe eine Karte aus dem «Verben-Stapel». Mit dem gezogenen Verb sollst du nachher einen Satz bilden.

### 3. Spielkarte ziehen

Ziehe noch eine Karte aus dem Stapel mit dem «Brändi-Dog» auf der Rückseite. Diese gibt dir an, welche Personen (oder wie viele) im Satz vorkommen sollen.

| Karte                |  | Karte                 |   |
|----------------------|--|-----------------------|---|
| <b>König</b>         | Männliche Hauptperson im Satz (z. B. Florian, der Lehrer, der Vater usw.)                  | <b>Königin / Dame</b> | Weibliche Hauptperson im Satz (z. B. Anna, die Lehrerin, die Mutter usw.)                     |
| <b>Junge / Bauer</b> | Ein Tier / Fabeltier (z. B. die Katze, der Flamingo, das Einhorn usw.)                     | <b>2 – 10</b>         | So viele Personen kommen vor (z. B. sieben Mädchen, fünf Polizisten, drei Zahnärztinnen usw.) |
| <b>Ass</b>           | Die Person links von dir entscheidet für dich, wer die Hauptperson(en) im Satz ist / sind. | <b>Joker</b>          | Du kannst selbst entscheiden, wer die Hauptperson(en) im Satz ist / sind.                     |

→ **Hast du den Satz richtig gebildet? Super, dann darfst du den Wert des Würfels und der Spielkarte zusammengezählt fahren.**  
(z. B. 5 auf dem Würfel und 7 als Spielkarte = 12 Felder vor)



# Zeitformen spielerisch üben

Arbeitsmaterial

## Verben-Karten

(zum Ausschneiden)

|          |             |               |             |
|----------|-------------|---------------|-------------|
| erzählen | wiederholen | (sich) freuen | wollen      |
| segeln   | finden      | verdanken     | lieben      |
| spielen  | auftischen  | anlügen       | nachschauen |
| arbeiten | kürzen      | schneiden     | rennen      |



# Zeitformen spielerisch üben

Arbeitsmaterial

|          |           |            |          |
|----------|-----------|------------|----------|
| jagen    | absteigen | weinen     | beklagen |
| schlagen | fahren    | verstecken | turnen   |
| kitzeln  | schwimmen | bedrohen   | grübeln  |
| abholen  | reiten    | kratzen    | bringen  |
| tanzen   | singen    | tauchen    | werfen   |





# Schätzen, zählen, rechnen

Lösungsvorschlag

5/5

## Lösungsvorschlag:

### Beispielrunde

Spieler/in A würfelt folgende Zeitform:  
Anschliessend wird folgende Karte gezogen:  
Von den Brändi-Karten wird diese gezogen:  
Hauptperson)

Präteritum (2)  
«arbeiten»  
«Königin / Dame» (weibliche

### Möglicher Lösungssatz:

Anja **arbeitete** die ganze Mittagspause an ihren Hausaufgaben.

→ Korrekter Lösungssatz, also dürfen  $2 \times 11$  (Königin / Dame) = **22 Felder vor**