

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Lernspiel Haustiere*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# Lehrerinformatio**n**

- Ziel des Spiels** Nach der Bearbeitung von Informationsmaterial zu Haustieren können die Schüler ihr erworbenes Grundwissen zu ausgewählten Haustieren an einem Würfelspiel prüfen, festigen und erweitern.
- Vorbereitung** Spielplan: sollte auf DIN A3 (besser DIN A2) ausgedruckt und laminiert werden  
Spielkarten: beidseitig ausdrucken
- Durch beidseitiges Ausdrucken der Seiten sind die entsprechenden Antwortseiten bereits auf der Rückseite der Frageseiten. Anschließend sollten die Seiten laminiert und die Karten an den Linien ausgeschnitten werden.
- Inhalt** Das Spiel besteht aus 160 Frage-/Aufgabenkarten mit den dazugehörigen Antworten.  
Haustiere: Hund, Katze, Rind, Pferd, Huhn, Schwein, Kaninchen, Schaf, Taube
- mögliche Differenzierung**  
Die Karten werden passend mit ihrem Inhalt zum Haustier ausgesucht.  
Die Karten zu einem bestimmten Haustier werden genutzt.  
Die Anzahl der Haustiere/Karten wird variiert.

# Spielanleitung

Anzahl der Spieler: 2 bis 4

Benötigtes Material: 4 Hütchen / 1 Würfel






## Spielbeschreibung:

Legt die ausgeschnittenen Karten mit der dickgedruckten Schrift nach oben auf einen Stapel neben den Spielplan. Stellt die Hütchen auf die Startwiese. Beginnt mit dem Würfeln. Der Mitspieler mit der höchsten Augenzahl beginnt das Spiel. Nach jedem Würfeln setzt jeder seinen Hut um die gewürfelte Augenzahl auf dem Weg vor. Kommt ihr beim Vorwärtsziehen auf ein gelbes Feld, dann müsst ihr vom Stapel eine Karte ziehen, ohne sie umzudrehen. Lest den Text laut vor und sagt anschließend die Lösung. Vergleicht eure Antwort mit der Antwort auf der Rückseite der Karte, indem ihr auch diese vorlest. Habt ihr richtig geantwortet, behaltet ihr die Karte. Bei falscher Antwort schiebt ihr sie wieder unter den Stapel. Sollte das Feld, auf das ihr setzen müsst, besetzt sein, bleibt ein Feld davor stehen. Hinausgeworfen wird in diesem Spiel keiner; aber überholen dürft ihr eure Mitspieler. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler mit der entsprechenden Augenzahl auf das Zielfeld setzen kann oder wenn keine Karte mehr übrig ist. Der Mitspieler mit den meisten Karten hat gewonnen.

## Sonderfelder:

1. grünes Feld mit Pfeil zurück = zurück zur Startwiese
2. grünes Feld mit Pfeil vorwärts = rückt 5 Felder vor
3. grüne Felder auf der Brücke = setzt eine Runde aus
4. grünes Feld mit Pfeil vorwärts (beim Tierarzt)  
= zieht eine Karte und beantwortet die Frage oder Aufgabe  
bei richtiger Antwort dürft ihr die Abkürzung nehmen, bei  
falscher Antwort rückt ihr auf dem langen Weg weiter vor

**Viel Spaß beim Spielen!**

<p>Wieso gehören Haustiere zu den Lebewesen? Nenne drei Gründe!</p> 	<p>Zu welcher Gruppe von Tieren gehören die Haustiere?</p> 	<p>Der Schwanz des Hundes wird auch ... genannt.</p> 	<p>Welche flüssige Nahrung erhalten junge Hunde und welche ältere Hunde?</p> 
<p>Welche gemeinsamen Merkmale haben Haustiere und Menschen? Nenne zwei Merkmale!</p> 	<p>Wie oft soll ein Hund am Tag Nahrung erhalten und zu welcher Tageszeit?</p> 	<p>Welcher Sinn ist beim Hund am besten ausgebildet?</p> 	<p>Beschreibe, wie sich ein Hund Abkühlung verschafft!</p> 
<p>Was unterscheidet die Haustiere vom Menschen?</p> 	<p>Wie viele Teile tierische / pflanzliche Nahrung soll die Hundenahrung enthalten?</p> 	<p>Von welchem wildlebenden Tier stammt der Hund ab?</p> 	<p>Was ist gemeint, wenn von Fangzähnen beim Hund gesprochen wird?</p> 
<p>Was kann die Menschenhand aber nicht die Hundepfote?</p> 	<p>Wie nennt man die Mutter, den Vater und die kleinen Kinder in der Hundefamilie?</p> 	<p>Welche Beikost eignet sich für Hunde zur Deckung des Vitaminbedarfs?</p> 	<p>Erkläre, wie der Hund sein Revier markiert!</p> 

# Lernspiel Haustiere für die Klassen 5/6

1. Digitalauflage 2024

© Kohl-Verlag, Kerpen 2024  
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Bernadette Krüger  
Coverbilder: © Katja Wichmann & Kohl-Verlag; © sudowoodo – AdobeStock.com  
Redaktion: Kohl-Verlag  
Grafik & Satz: Tatjana Wörner & Kohl-Verlag

**Bestell-Nr. P16 508**

**ISBN: 978-3-98841-178-5**

**Zeichnung Spielplan:** Katja Wichmann

© Kohl-Verlag, Kerpen 2024. Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2024

## Unsere Lizenzmodelle



## Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter [www.kohlverlag.de](http://www.kohlverlag.de) erhältlich.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Lernspiel Haustiere*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

