

Material zur Anreicherung im Unterricht

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

Bücher u.ä.

Titel, Autor	Verlag, ISBN	Beschreibung	Klasse
Logicals Petra Probst	ELK Nr. 442	71 Kopiervorlagen zur Schulung des logischen Denkens	ab 1.
Logicals 2 Petra Probst	ELK Nr. 456	Noch mehr 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 für kleine Asse 1./2. Mathe für kleine Asse 3./4. Mathe für kleine Asse 5./6. Friedhelm Käpnick	Cornelsen 978-3-06-002081-2 978-3-06-002080-5 978-3-06-081478-7	Kopiervorlagen zur Förderung mathematisch interessierter und begabter Kinder Aufgaben, die zum Weiterdenken anregen	ab 1.
Knucknass? Knacknuss! Samuel Zwingli	ELK Nr. 460	Grosse Sammlung von Denksportaufgaben	ab 3.
Köpfchen? Köpfchen! Samuel Zwingli	ELK Nr. 451	Grosse Sammlung von Denksportaufgaben	ab 3.
Logo Bernhard Gmür ...	ZKM Bestellnr. 114	60 Denkaufgaben als Kopiervorlagen	ab 3.
Logo 2 Bernhard Gmür ...	ZKM Bestellnr. 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.
Wollen wir Mathe spielen? Kristin Dahl, Mati Lepp	Oetinger 3-7891-3305-1	Witzige Spiele und knifflige Rätsel rund um Mathematik	ab 3.
Spiel das Wissen schafft Hans Jürgen Press	Ravensburger 3-473-35851-7	Über 400 Anregungen zum Experimentieren und Beobachten der Natur	ab 3.
Pfiffige Logicals Begabtenförderung Uster	ELK Nr. 1482	Logicals zu neun verschiedenen Themen mit jeweils vier Schwierigkeitsstufen	ab 4.
Aha! Deutsch Hanns Klaus Heyn	ZKM Nr. 201 -206	6 Lernprogramme zu verschiedenen Sprachthemen	ab 4.
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.
Mathematische Schatzkiste Charles Snape u.a. Mathematische Wundertüte Mathematischer Zauberkasten	Klett 3-12-722760-4 3-12-722780-9 3-12-722770-1	Zahlreiche mathematische Aufgaben, Rätsel und Puzzles	ab 4.
Spannendes aus der Welt der Mathematik Carol Vorderman	Kaleidoskop 3-88472-440-1	Mehr als 100 spannende mathematische Experimente	ab 4.
Von Giganten, Medaillen und... C. Erichson Ideen zum Rechnen Lösungen + Tipps	VPM 3-923566-03-4 3-923566-05-0 3-923566-04-2	Erstaunliche Geschichten mit denen gerechnet werden muss	ab 4.
Zahlen, Spiralen u. mag. Qu. Kristin Dahl, Sven Nordqvist	Oetinger 3-7891-7602-8	Reichhaltige Einführung in die Welt der Mathematik	ab 4.
Der Zahlenteufel Hans Magnus Enzensberger	Hanser 3-446-18900-9	Faszinierende Geschichte führt in die Welt der Mathematik ein, auch als CD-ROM	ab 4.
Der Schatz des Old Francis C. Dormann, A. Frei, V. Kummer	ZKM Bestellnr. 109	Mathematische Lesespur zum Thema Proportionalität	ab 5.
Das geheimnisvolle Brummen Leo Eisenring, Ueli Halbheer	ZKM Bestellnr. 014	Geografische Lesespur zur Schweizer Schulkarte	ab 6.

Spiele u.ä.

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 vier Schwierigkeitsstufen	ab 1.
Hide & Seek Pirates, Safari , North Pole, Airport etc.	Smart Games	Spiele mit 40 verschiedenen Aufgaben, bei denen Plättchen entsprechend gelegt werden	ab 1.
Architecto	FoxMind	Eine Art 3D-Tangram	ab 1.
6 nimmt!	Amigo	Strategiespiel mit Zahlen bis 104	ab 2.
Geistesblitz 1, 2.0, 5 vor 12	Zoch	3 blitzschnelle Reaktionsspiele, 2-8 Pers.	ab 2.
Ubongo	Kosmos	Legespiel, ähnlich Tetris, 2-4 Pers.	ab 2.
Blokus	Froschkönig	Geniales Strategiespiel, 2-4 Pers.	ab 2.
Polydron	www.vivishop.ch	Platten zum Bau von geometrischen Körpern	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 Kartenspiel bei dem volle Konzentration gefragt ist, 2-6 Pers.	ab 3.
Take it easy	Ravensburger	Spannendes Legespiel, auch zur Vertiefung des 1x1, 1-6 Pers.	ab 3.
Think - Logo Cards	Ravensburger No. 42034 4	70 Karten mit kniffligen Rätseln in drei Schwierigkeitsstufen	ab 4.
Tick, Tack, Boom	Piatnik	Schnelles Wortspiel mit Bombe, 2-12 Pers.	ab 4.
Ricochet Robots	Rio Grande	Roboter müssen ihr Ziel erreichen, räumliches Denken und Konzentration, 1-8 Pers.	ab 5.

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, inkl. Pushy!	ab 1.
Google Sketchup	Gratis zum downloaden	Software zur Erstellung von dreidimensionalen Figuren und Gebäuden	ab 4.
Scratch	Gratis zum downloaden	Software zum einfachen Programmieren von Spielen und Trickfilmen	ab 4.

Internetadressen

Adresse	Beschreibung	Klasse*
www.blinde-kuh.de	Suchmaschine für Kinder	ab 1.
www.tierchenwelt.de	Gut verständliches Tierlexikon für Kinder	ab 1.
www.janko.at	Jede Menge Denksport, Rätsel usw.	ab 3.
www.kinderzeitmaschine.de	Interaktive Reise in die Vergangenheit	ab 4.
www.simplyscience.ch	Wissenschaft und Technik	ab 4.
www.mathematische-basteleien.de	Mathematische Basteleien und Rätsel	ab 4.
www.nanoreisen.de/	Virtuelle Reise in den Mikro- und Nanokosmos	ab 4.
www.pixelkids.de/pau/htmlkurs/index.html	Kurs zum Programmieren einer Webseite	ab 5.

* Alle Materialien können problemlos bis zur 6. Klasse eingesetzt werden.