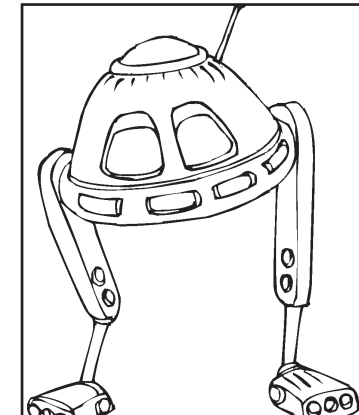
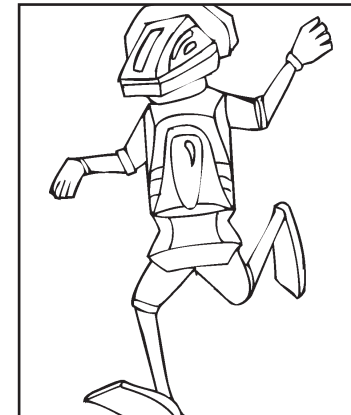
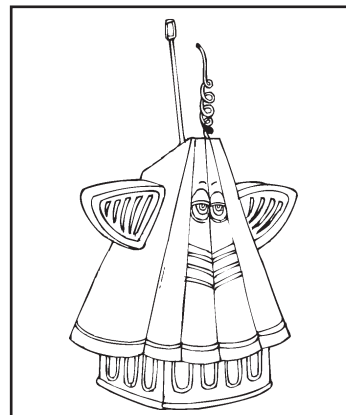
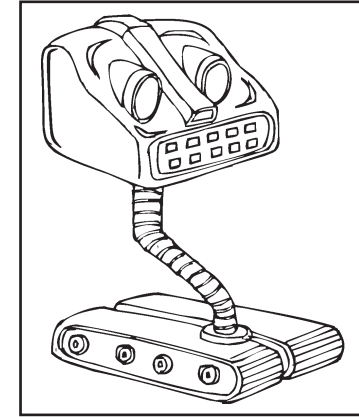
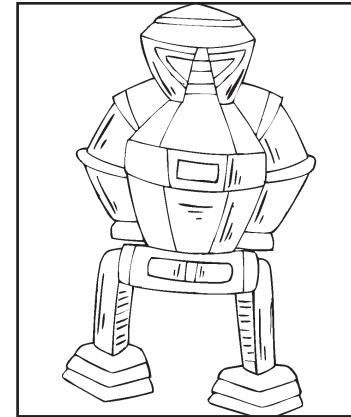
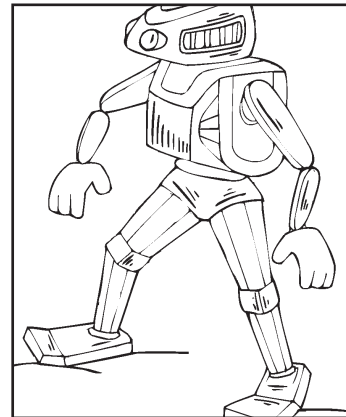
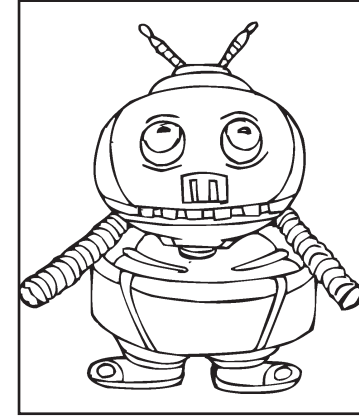
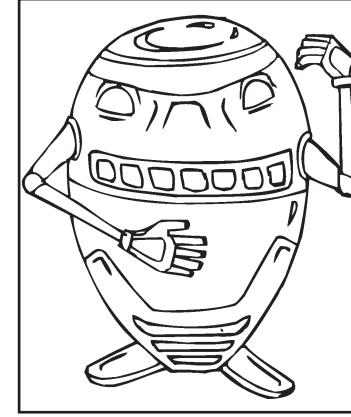
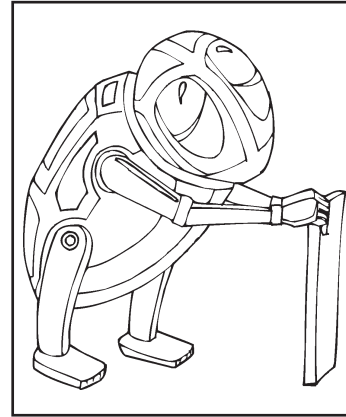


Lausch Logical 2



Schneide die neun Roboter aus.
Höre genau zu. Lege die Bilder an die richtige Stelle.
Klebe die Roboter erst ganz zum Schluss auf.
Wenn du magst, kannst du die Bilder bunt ausmalen.



Lausch Logical 2

Vorlesetext

Beginne in der Mitte. Dort siehst du einen Roboter, der einem gepanzerten Tier ähnelt.

In der ersten Spalte und der zweiten Reihe befindet sich der Roboter mit dem längsten Hals.

Gleich darüber findest du einen Roboter, der klein und gedrungen aussieht.

Er hat zwei schlauchförmige Antennen auf dem runden Kopf und seine Nase ist eckig.

Der Roboter, der auf einem Bein balanciert befindet sich in der zweiten Reihe.

Über ihm siehst du den Roboter, der Ähnlichkeit mit einem indianischem Tipi hat.

Sieben eckige Zähne blitzen aus dem Mund des Roboters, den du unten links in der Ecke finden kannst.

Der Roboter hebt einen Arm, er scheint zu winken.

Fast wie ein Ufo, eine "Fliegende Untertasse" sieht der Roboter aus, den du unter dem Roboter findest, der auf einem Bein balanciert.

In der ersten Reihe und zweiten Spalte findest du einen sehr breitbeinig dastehenden Roboter, der seine Arme von Körper weg spreizt. Unter dem Schildkrötenroboter steht der Roboter, der seine Arme eng am Körper anliegen hat. Seine Füße bestehen aus treppenförmig angelegten Terrassenfüßen.

Hinweis:

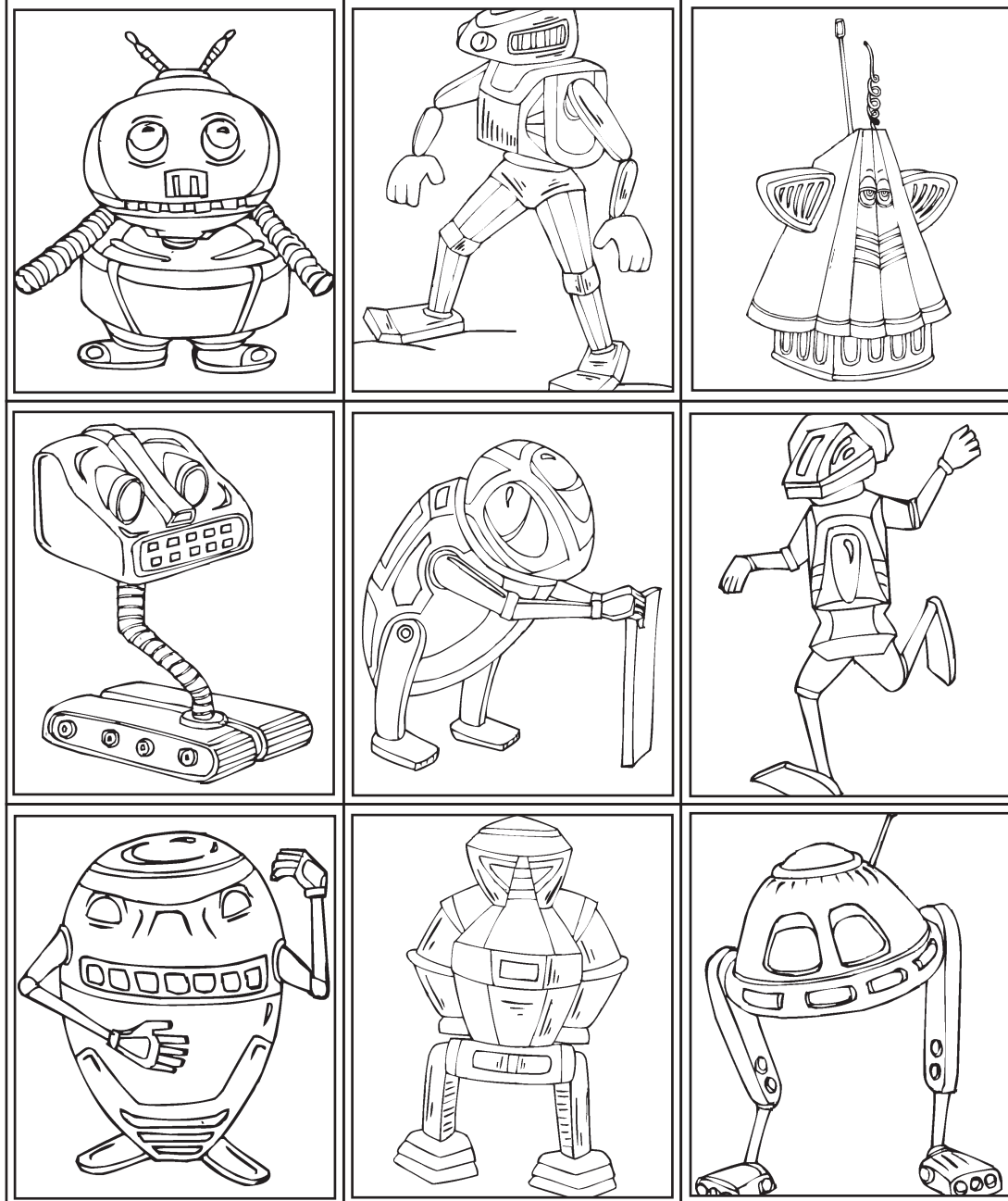
Das genaue Zuhören und Umsetzen von Arbeitsaufträgen bereitet zunehmend mehr Kindern massive Schwierigkeiten.

Bei den Lausch-Logicals geht es um das genaue Zuhören und Umsetzen dessen, was man gehört hat.

Das Arbeitsblatt wird zunächst halbiert, die neun Bilder werden ausgeschnitten.

Während des Vorlesens legen die Kinder die Bilder an die entsprechende Stelle des Gitters. Erst ganz zum Schluss werden die Bilder aufgeklebt.

Lausch Logical 2 Lösung



www.zaubereinmaleins.de

Grafiken: 2010 clipart.com

Schriften: Eugen Träger Verlag / Will Software