

**Hallo und gute Laune**

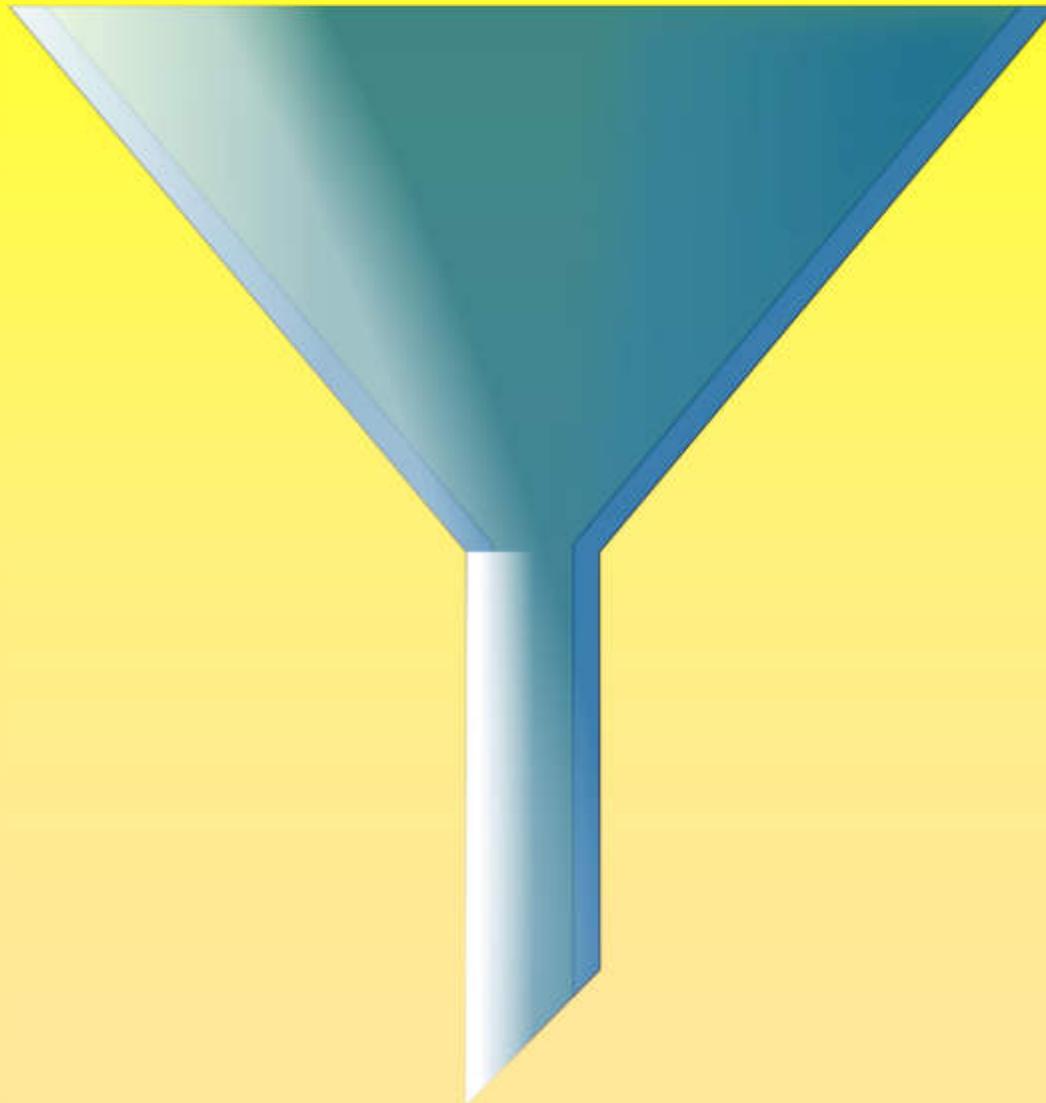
**herzlich willkommen zum  
Elternabend an der**

**Grundschule Schwabbruck-  
Schwabsoien**

# Themenübersicht

- **Die Körperliste als Merkhilfe**
- **1-2-3 gelernt!**
- **Lernworte**
- **Anregungen und Fragen**

# Unser Gehirn



# **Die 72 Stundenregel**

**1. Hören / Sehen / Erleben**

# **Die 72 Stundenregel**

**1. Hören / Sehen / Erleben**

**2. Ins Leben bringen (Erzählen – Anwenden)**

# **Die 72 Stundenregel**

- 1. Hören / Sehen / Erleben**
- 2. Ins Leben bringen (Erzählen – Anwenden)**
- 3. Verinnerlichen**

# Die Körperliste

- **Haare**
- **Mund**
- **Hals**
- **Schultern**
- **Brustkorb**

# Die Körperliste

- **Haare**
- **Mund**
- **Hals**
- **Schultern**
- **Brustkorb**
- **Bauchnabel**
- **Popo**
- **Oberschenkel**
- **Knie**
- **Füsse**



# Das Auge

## Anatomie des Auges

**Hornhaut, Linse, Netzhaut:** Wichtig für Sehen und Lichtbrechung.

**Sklera (Lederhaut):** Äußere Schicht.

## Photorezeptoren

**Stäbchen:** Nachtsehen.

**Zapfen:** Farbsehen.

## Akkommodation

**Nahsehen:** Linse wird runder.

**Fernsehen:** Linse flacht ab.

## Iris und Pupille

**Iris:** Regelt die Pupillenweite.

**Pupille:** Steuert Lichteinfall.

## Sehnerv (N. opticus)

Leitet Bilder ans Gehirn.

**Blinder Fleck:** Keine Sehzellen.

## Fovea centralis

Punkt des **schärfsten Sehens** auf der Netzhaut.

## Augenmuskeln

6 Muskeln bewegen den Augapfel.

## Augenkrankheiten

**Myopie:** Kurzsichtigkeit.

**Hyperopie:** Weitsichtigkeit.

## Sehbahn

Vom Auge über den Sehnerv zur **Sehrinde** im Gehirn.

## Pupillenreflex

Steuerung durch **Licht:** Hell = klein, Dunkel = groß.

# Das Auge

## Photorezeptoren

**Stäbchen:** Nachtsehen.

**Zapfen:** Farbsehen.

## Iris und Pupille

**Iris:** Regelt die Pupillenweite.

**Pupille:** Steuert Lichteinfall.

## Sehnerv (N. opticus)

Leitet Bilder ans Gehirn.

**Blinder Fleck:** Keine Sehzellen.

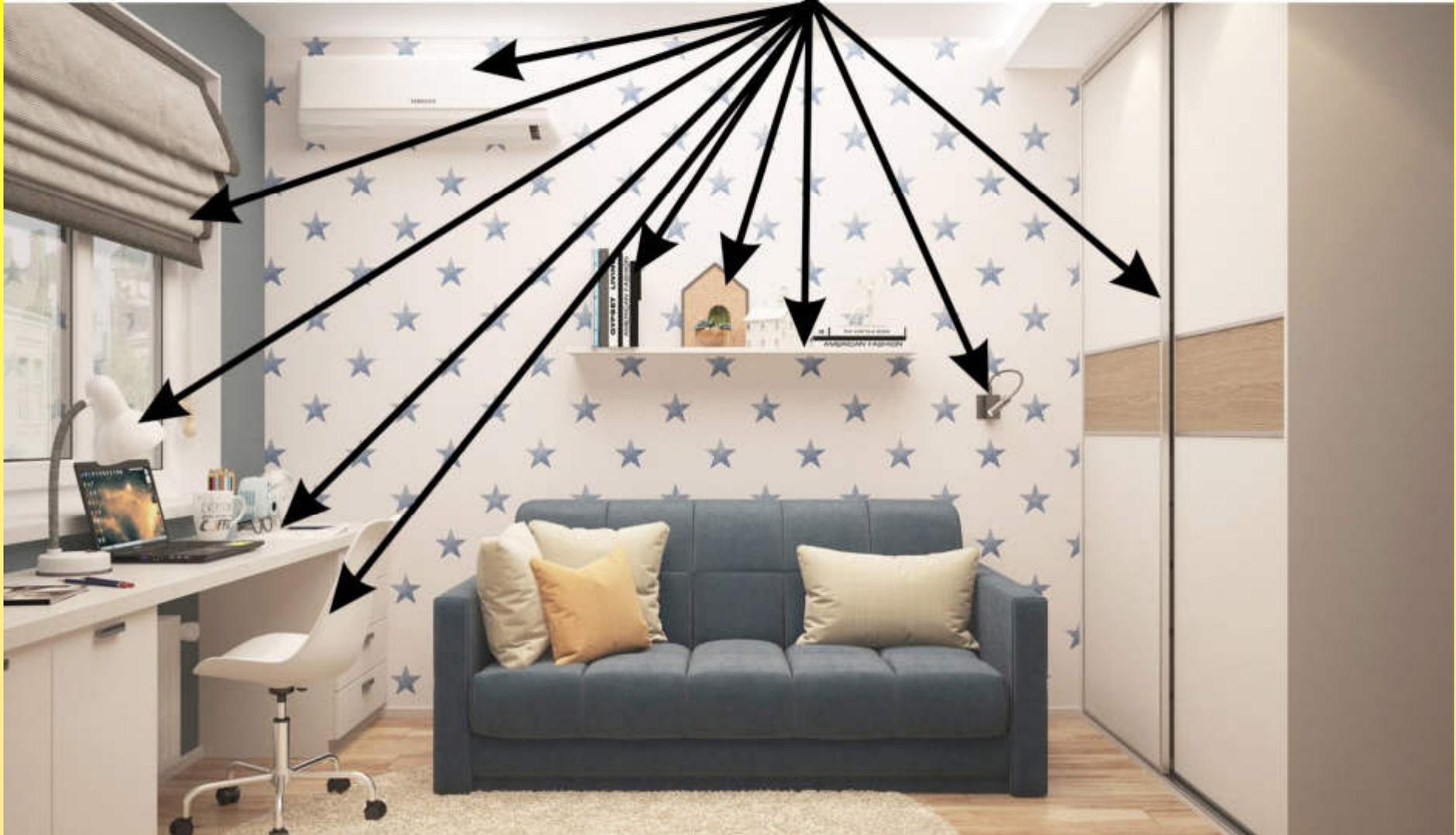
## Fovea centralis

Punkt des **schärfsten Sehens** auf der Netzhaut.

## Augenmuskeln

6 Muskeln bewegen den Augapfel.

# Merkmale: Übersicht



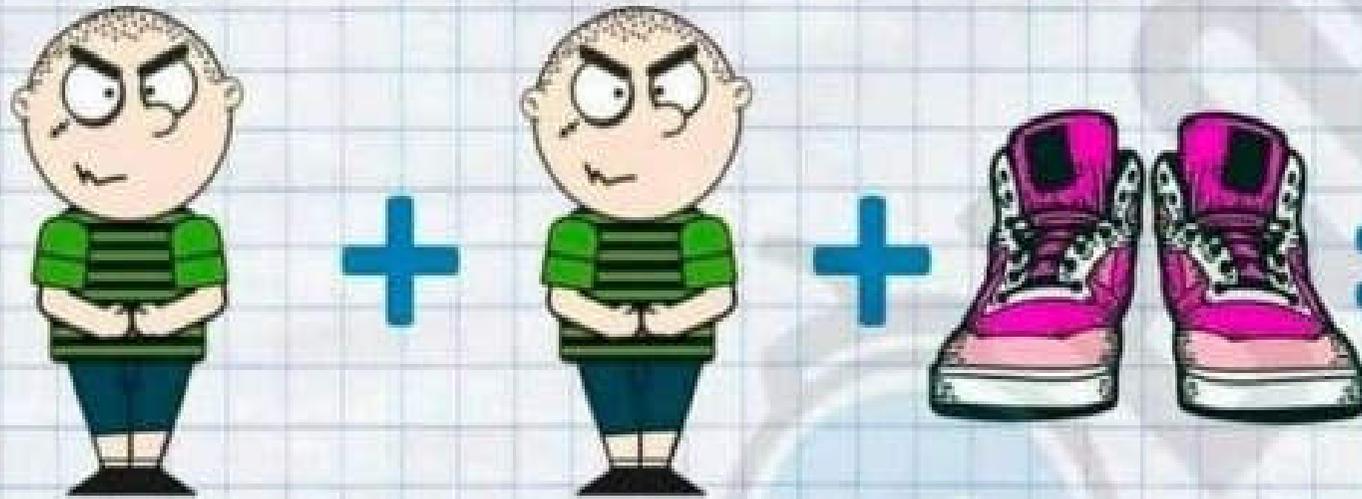
A visual equation is displayed on a light blue grid background. It consists of three pairs of pink sneakers, each pair followed by a blue plus sign, and finally a large blue equals sign followed by the number 30. The sneakers are stylized with black outlines and white laces. The number 30 is rendered in a large, bold, blue font.

$$\text{shoe} + \text{shoe} + \text{shoe} + \text{shoe} + \text{shoe} + \text{shoe} = 30$$

$$\text{shoe} + \text{shoe} + \text{shoe} + \text{shoe} + \text{shoe} + \text{shoe} = 30$$

$$\text{boy} + \text{boy} + \text{shoe} = 20$$


$$3 \times 2 = 30$$


$$2 \times 10 + 2 = 20$$


$$4 \times 3 + 1 = 13$$

$$\text{shoe} + \text{shoe} + \text{shoe} + \text{shoe} = 30$$

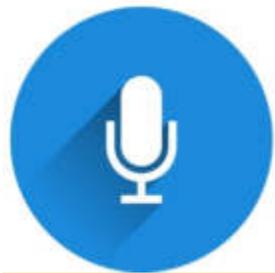
$$\text{boy} + \text{boy} + \text{shoe} = 20$$

$$\text{ice cream} + \text{ice cream} + \text{boy} = 13$$

$$\text{shoe} + \text{boy} \times \text{ice cream} = ?$$

1 -2 -3 gelernt!

1. Ich starte ganz oben.



Übe: Lies bitte laut vor!

**1 -2 -3 gelernt!**

**2. Um eine Aufgabe zu lösen,  
muss ich jedes Wort verstehen.**



**Übe: Verstehe ich jedes  
Wort zu 100%?**

**1-2-3 gelernt!**

**3. Passieren mir Fehler, dann  
fehlt etwas.**



**Übe: Was fehlt mir?**

1 -2 -3 gelernt!

4. Nun kann ich es anderen erklären.



Übe: Wem will ich das erzählen?

# 1 - 2 - 3 - gelernt!



1. Ich starte ganz oben.



Übe: Lies bitte laut vor!

2. Um eine Aufgabe zu lösen, muss ich jedes Wort verstehen.



Übe: Verstehe ich jedes Wort zu 100%?

3. Passieren mir Fehler, dann fehlt etwas.



Übe: Was fehlt mir?

4. Nun kann ich es anderen erklären.



Übe: Wem will ich das erzählen?

# 1 - 2 - 3 - gelernt!



Schritt 1:



Übe: Lies bitte LAUT vor!

Schritt 2:



Übe: Verstehe ich JEDES Wort?

Schritt 3:



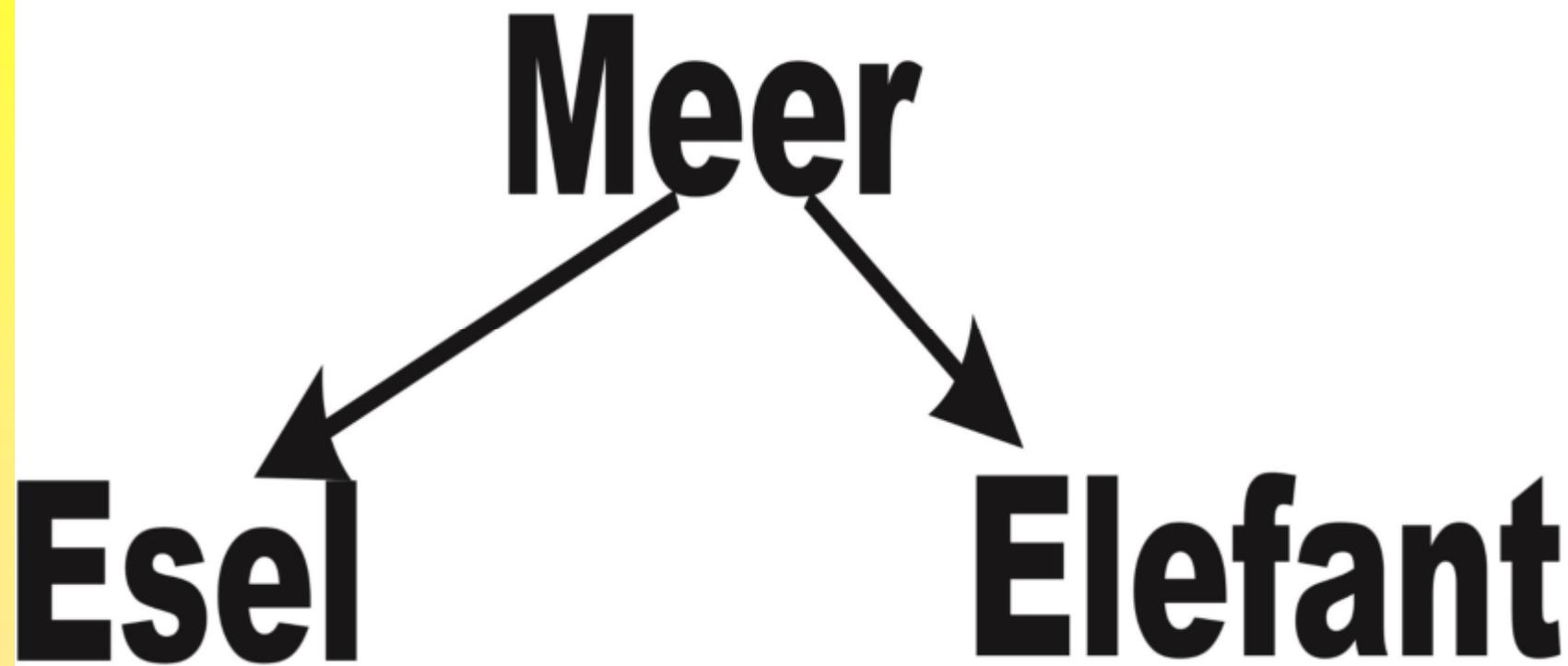
Übe: WAS fehlt?

gelernt:

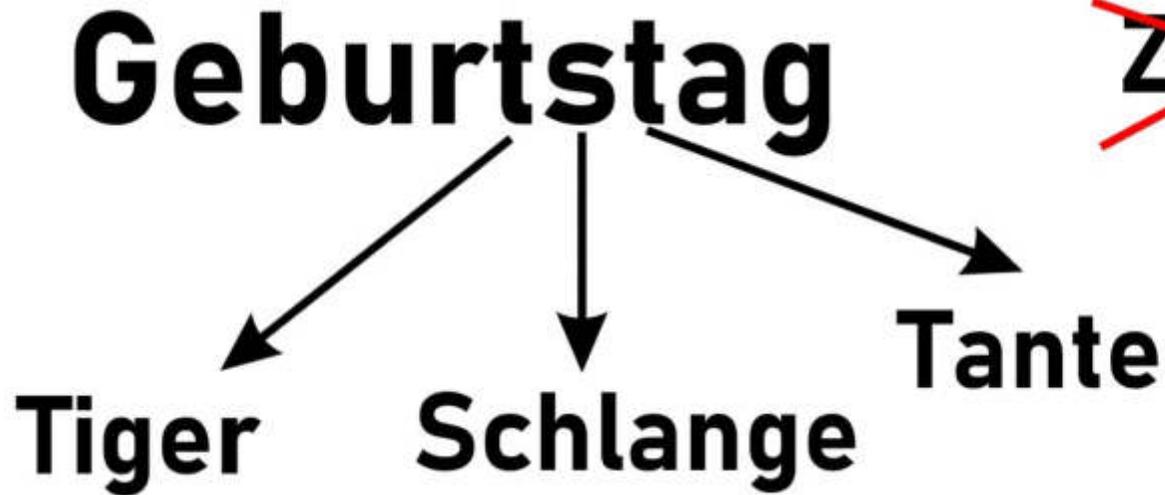


Übe: WEM will ich das erzählen?

# Lernworte



# Lernworte



**Geburzttag**

**Geburtstag**

# Geschichten

**(ohne Mensch)**



**konkretes**



Geschichten sind der  
Zugang zum Menschen

Emotionen durchströmen  
den ganzen Körper

**(mit Mensch)**

**allgemeines**



gefühllos  
trocken  
unpersönlich  
(ohne Mensch)

**Erklären + Fakten**

## Definition Luftpumpe

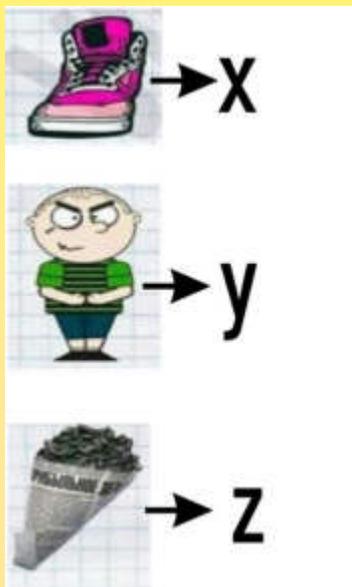
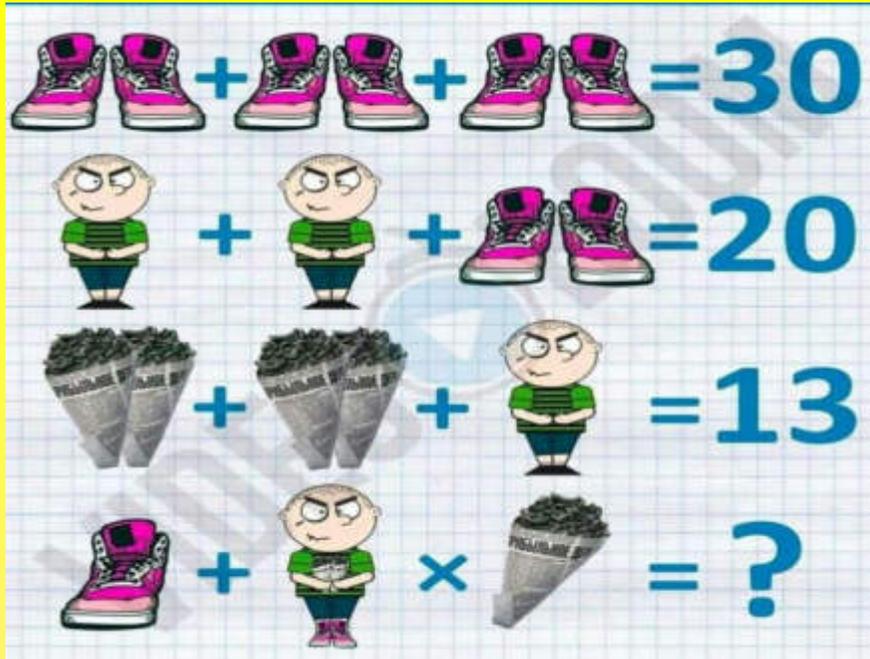
Die Hand-Luftpumpe, z. B. zum Befüllen von [Fahrradschläuchen](#), ist eine [Kolbenpumpe](#). Sie besteht aus einem [Zylinder](#) und einem darin beweglichen [Kolben](#), der über eine Stange mit Handgriff bewegt wird. Der Kolben dichtet nur beim Verdichten und Einschieben in den Behälter gegen die Zylinderwand ab, beim Rückhub jedoch nicht, so dass von außen eine neue Füllung in den Zylinder gelangen kann, während die Rückströmung aus dem Behälter in den Pumpenzylinder durch ein [Ventil](#) verhindert wird, das sich entweder am Behälter (Fahrradschlauch) oder am unteren Ende des Pumpenzylinders (Luftpumpe für Bälle) befindet.

$$2x + 2x + 2x = 30$$

$$y + y + 2x = 20$$

$$2z + 2z + y = 13$$

$$x + (y + 2z + 2x) * z = ?$$



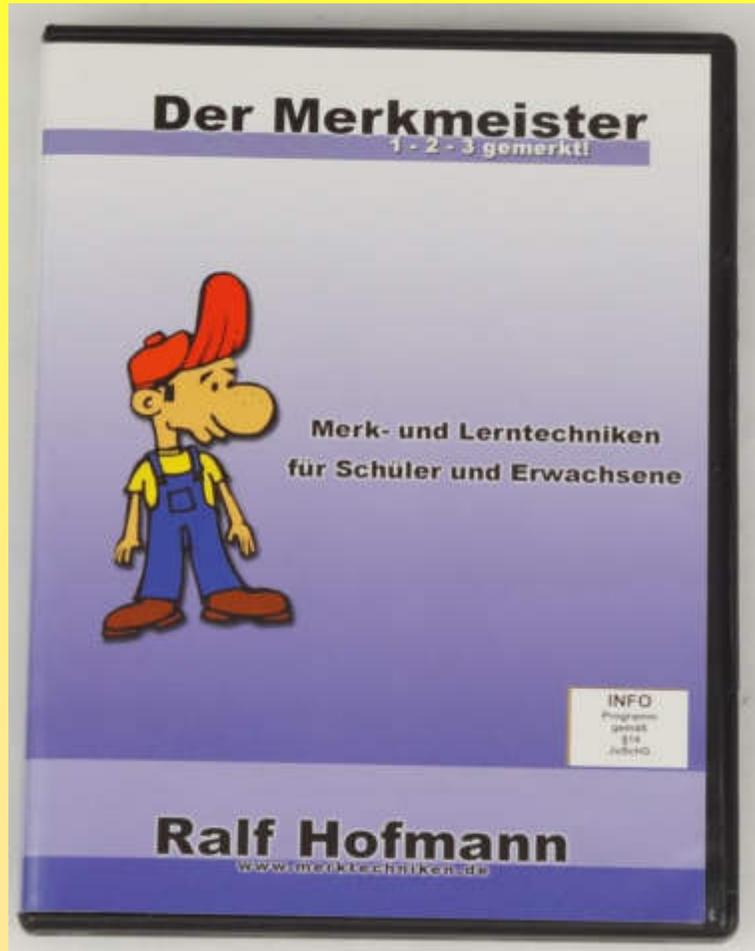
$$2x + 2x + 2x = 30$$

$$y + y + 2x = 20$$

$$2z + 2z + y = 13$$

$$x + (y + 2z + 2x) * z = ?$$

# Gedächtnistraining



Merken von:

- Zahlenraum
- Formeln
- HSU-Themen
- Vokabeln
- Prüfungsvorbereitung
- uvm.

# Lernunterstützung



Video + Podcasts:

- Hausaufgaben
- Der faule Schüler
- Handys & Konsolen
- Prüfungsvorbereitung
- uvm.

# Motivation



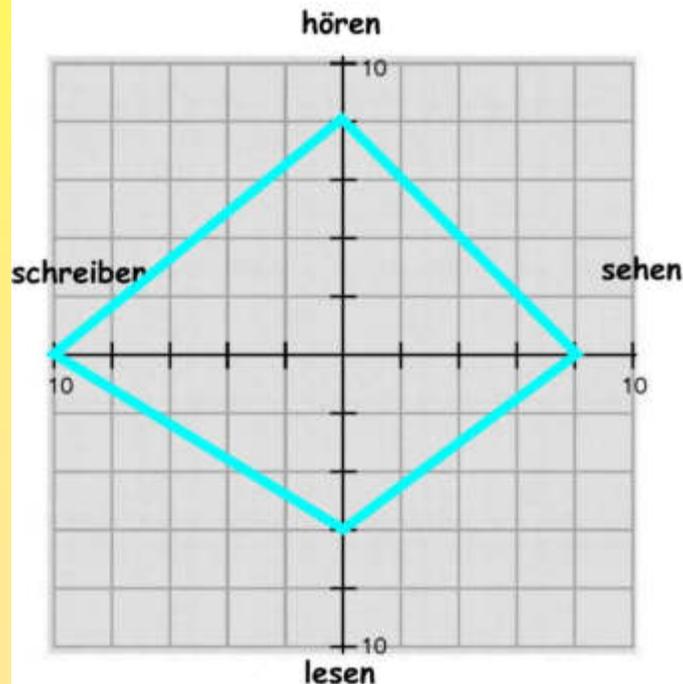
Ich mach's:

- Ziele setzen
- Zielregeln beachten
- Hindernisse überwinden
- dran bleiben
- uvm.

# Lerntypenbestimmung

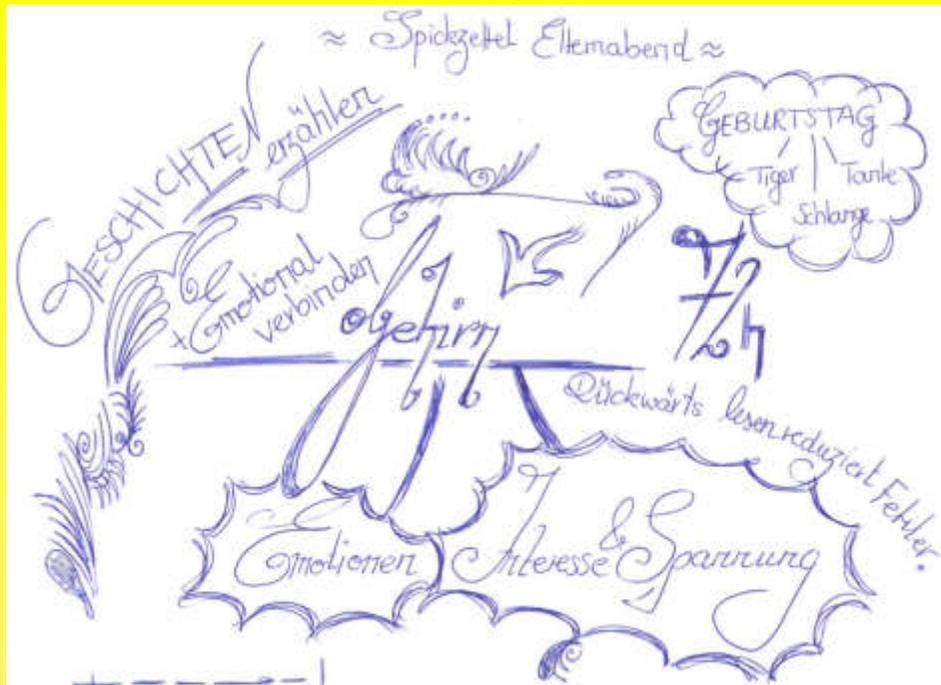
## Auswertung Lerntypen

Teil 1: 8 (hören)    Teil 2: 8 (sehen)  
Teil 3: 6 (lesen)    Teil 4: 10 (schreiben)



Welcher Lerntyp bin ich:

- einfach
- zuverlässig
- ohne lästige Fragen
- klare Auswertung
- uvm.



1. Haare
2. Mund
3. Hals
4. Schultern
5. Brustkorb
6. Bauchnabel
7. Popo
8. Oberschenkel
9. Knie
10. Füße

→ SINNVOLLER SPICKZETTEL

- Stichpunkte an Körperstelle

→ KARTEIKARTEN  
IM ZIMMER VERTEILEN!

1-2-3 gelernt

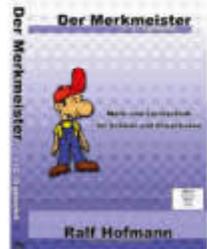
LESEN! LAUT!  
- VERSTEHEN! 100%  
- FEHLER: WAS FEHLT?  
- ERKLÄREN & ERZÄHLEN

# USB-Stick plus Handbücher

Ein gutes Gedächtnis, gibt Sicherheit, Selbstvertrauen,  
verbessert die Schulnoten und erhöht die Zukunftschancen!



Merktechnik



Übungsbuch

Hilfestellung



Handbuch

Motivation



Buch

Der Merkmeister



Vorträge +  
Schulungen

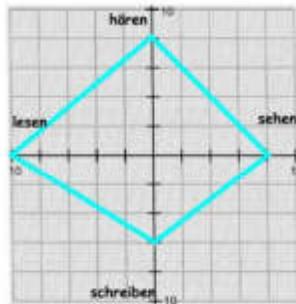
**USB-Stick**  
mit allen Videos und  
anderen Inhalten

**Angebot**  
**89 €**

# Schüler fördern & begleiten

## Lerntypentest

Auswertung Lerntyp



Leitfaden zur Durchführung

## Neues aus der Forschung



Podcasts und Ordner mit Umsetzungshilfen



Neue Informationen aus der Forschung und ihre praktische Umsetzung!

169,95 €

## 1-2-3 gelernt!

1 - 2 - 3 - gelernt!

1. Ich starte ganz oben.



Über: Lies bitte laut vor!

2. Um eine Aufgabe zu lösen, muss ich jedes Wort verstehen.

Über: Versteh ich jedes Wort zu 100%?

3. Passieren mir Fehler, dann fehlt etwas.

Über: Was fehlt mir?

4. Nun kann ich es anderen erklären.

Über: Wem will ich das erzählen?

Videoschulung plus Plakat

## Lernen mit Gesten



24 Videos mit Anleitung und Hilfestellungen

**Woche:** \_\_\_\_\_

**Das habe ich in dieser Woche gelernt:**

---

---

---

---

**Spaß hat mir in dieser Woche gemacht:**

---

---

---

**Das war in dieser Woche schwierig für mich:**

---

---

**Meine Sonnenstrahlen dieser Woche:**

---

---

# **Firmen-Coaching**

- **Vertriebstraining**
- **Fokussiert & Wissen immer abrufbereit**
- **Stress, Ruhe bewahren in hektischen Situationen**



**Eintragen - Mitnehmen - Auf Rechnung zahlen**

Name	Straße	Ort	Mail-Adresse
Gabriele Mustermann	Rheinstr. 22	97777 Mainau	asd@asdft.de

CD "Ich mach's"	12,95
Buch "Ich mach's"	8,95
<b>Bildungspaket</b>	<b>169,95</b>
<b>DVD 1-2-3 gemerkt!</b>	<b>39,95</b>
DVD "Gemeinsam und erfolgreich lernen"	39,95
<b>Lerntypentest</b>	<b>24,95</b>
<b>USB-Paket</b>	<b>89,-</b>

**Eintragen, mitnehmen und SOFORT starten!**

**Vielen Dank im Namen Ihrer  
Kinder sagt**

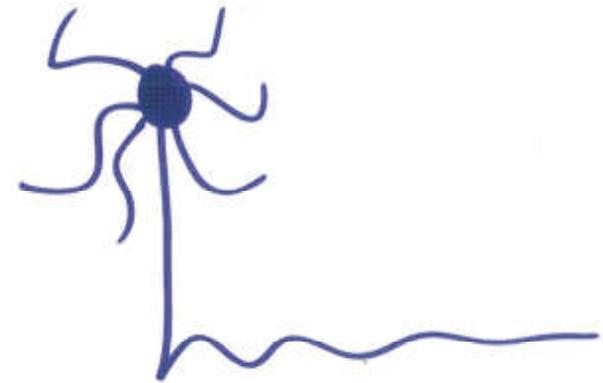


**witness**

wit - ness



Nessi



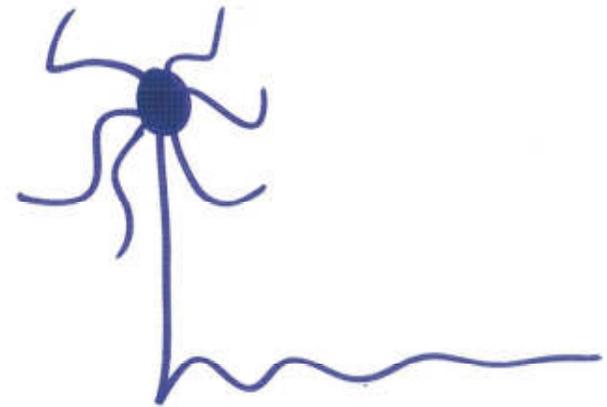
wit - ness



Witwe



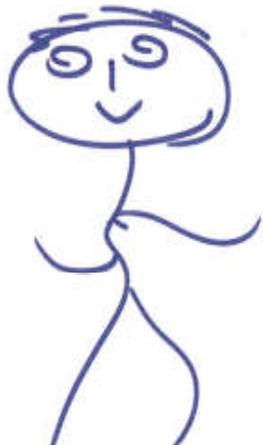
Nessi



wit



Witwe

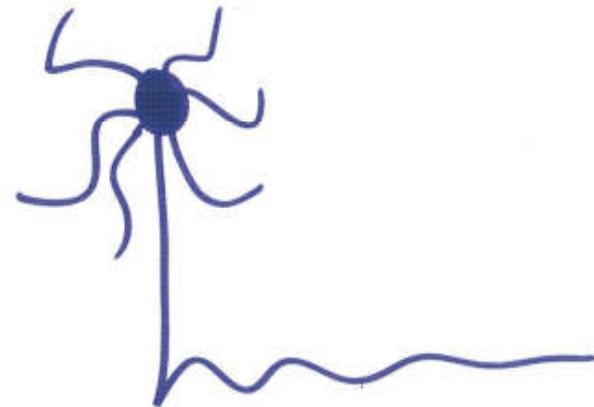


- ness

(Zeuge)

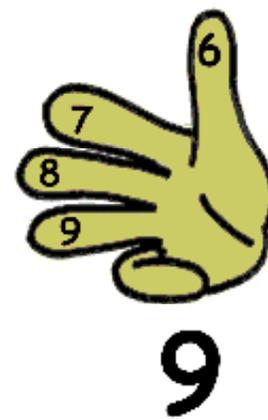
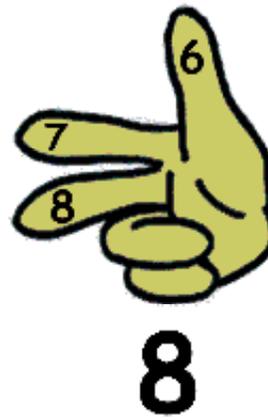
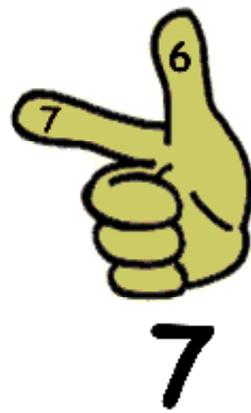


Nessi



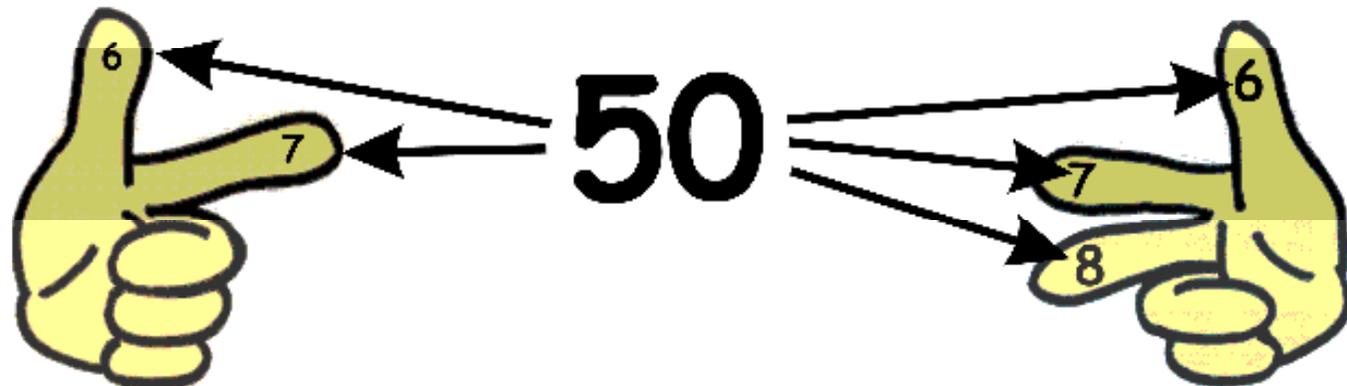
# Schritt 1

## Rechenaufgabe überlegen



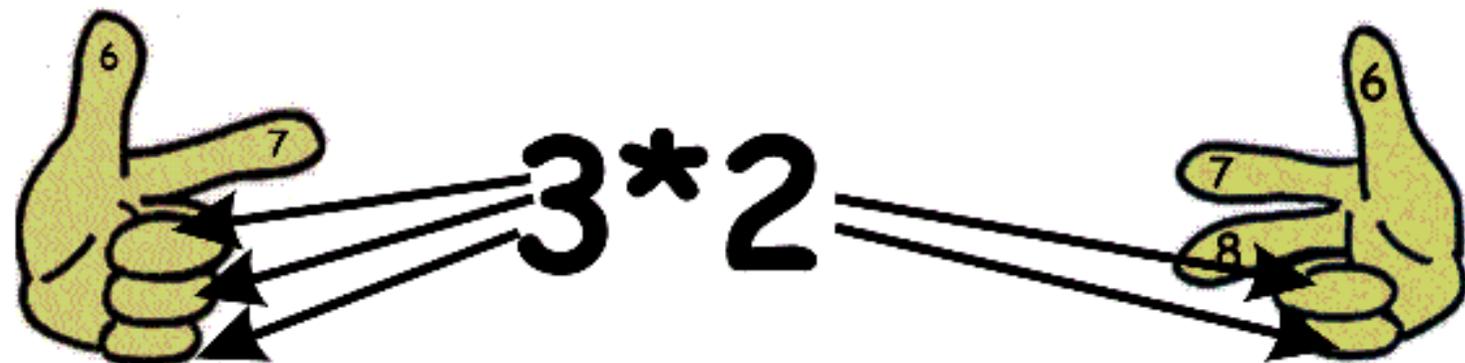
# Schritt 2

jeder ausgestreckte  
Finger ist 10 wert



# Schritt 3

## eingezogene Finger multiplizieren



# Schritt 4

addiere Schritte 2+3

