



Gebrauchstexte: Plan, Fahrplan, Spielregel

Boo! Nicht jeder Text besteht aus Sätzen. Pläne und Tabellen liest du anders: Du suchst die richtige Zeile und die richtige Spalte. Lies Ticks Küchenplan genau. Die Fragen kommen auf der nächsten Seite.

In einer Tabelle führt der Finger: erst in der Zeile nach rechts, dann in der Spalte nach unten.



Lies: Küchendienst

Auf Schloss Spukstein essen alle zusammen. Damit die Arbeit gerecht verteilt ist, hat Tick einen Plan gemacht. Er hängt an der Küchentür. Am Wochenende kochen alle gemeinsam. Wer krank ist, darf mit jemandem tauschen. Wer seinen Dienst vergisst, hilft am Samstag beim Putzen.



43 Wörter • Wie lange hast du gebraucht? _____ Minuten



Der Küchenplan

Tag	Kochen	Abwaschen	Tisch decken
Montag	Tick	Bruno	Mato
Dienstag	Tick	Mato	Ganosch
Mittwoch	Bruno	Ganosch	Isi
Donnerstag	Tick	Isi	Bruno
Freitag	Mato	Bruno	Ganosch



Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
D317-1





Gebrauchstexte: Plan, Fahrplan, Spielregel

Wer hat wann Küchendienst? Schau im Plan nach und ergänze die Sätze. Danach prüfst du zwei Aussagen und beantwortest zwei Fragen. Bei der letzten Frage ist deine Meinung gefragt. Du schaffst das!

Für „Wie oft?“ zählt man alle Zeilen, in denen der Name in derselben Spalte steht.



Schau im Plan nach und ergänze.

Am Mittwoch kocht _____.



Tick kocht in der Woche _____ Mal.



Stimmt das? Kreise ja oder nein ein.

Ganosch muss nie abwaschen.

ja nein



Bruno hat an drei Tagen Dienst.

ja nein



Beantworte die Fragen in ganzen Sätzen.

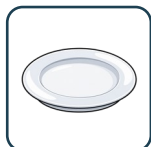
Warum hat Tick wohl einen Plan gemacht?



Wäre so ein Plan auch gut für euch? Warum?



Braucht man das in der Küche? Kreise ja oder nein ein.



ja nein



ja nein



Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
D317-2





Gebrauchstexte: Plan, Fahrplan, Spielregel

Mato will mit dem Bus nach Bärental fahren. Damit er den richtigen Bus erwischt, schaut er in den Fahrplan. Lies den Text und den Fahrplan genau. Die Fragen kommen auf der nächsten Seite.

Beim Fahrplan erst die Haltestelle suchen, dann in der Zeile die passende Uhrzeit.



Lies: Der Bus nach Bärental

Unten am Schlossweg hält dreimal am Tag ein kleiner Bus. Er fährt über die Alte Brücke bis nach Bärental. Mato möchte heute auf den Markt. Er will dort Mehl für Tick kaufen. Um zwölf Uhr hat er noch Unterricht bei Isi. Deshalb nimmt er den Bus am Mittag. Der Fahrplan hängt an der Haltestelle.



5

54 Wörter • Wie lange hast du gebraucht? _____ Minuten



Der Fahrplan

Haltestelle	Bus 1	Bus 2	Bus 3
Schlossweg	7:15	12:40	16:10
Alte Brücke	7:22	12:47	16:17
Bärental Markt	7:30	12:55	16:25
Bärental Schule	7:35	13:00	16:30



Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
D317-3





Gebrauchstexte: Plan, Fahrplan, Spielregel

Mato fährt mit dem Bus am Mittag. Schau im Fahrplan nach: Wann fährt er ab, wann kommt er an? Rechne aus, wie lange die Fahrt dauert. Danach beantwortest du zwei Fragen. Bootastisch!

Fahrzeiten rechnet man wie Zeitspannen: Von der Alten Brücke um 7:22 bis zur Schule um 7:35 sind es 13 Minuten.



 Schau im Fahrplan nach und ergänze.

Mato fährt am Schlossweg ab um _____ Uhr.



Am Markt ist er um _____ Uhr.



Die Fahrt dauert _____ Minuten.



 Beantworte die Fragen in ganzen Sätzen.

Warum fährt der erste Bus wohl schon so früh?



Fährst du lieber Bus oder gehst du zu Fuß? Warum?



 Kommt das im Text vor? Kreise ja oder nein ein.



ja nein 



ja nein 



Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
D317-4





Gebrauchstexte: Plan, Fahrplan, Spielregel

Kennst du schon das Spiel „Banoo, wo bist du?“? Lies die Spielregel genau. Achte darauf, was erlaubt ist und was nicht. Danach kannst du das Spiel mit deinen Freunden ausprobieren.

Spielregeln haben eine feste Form: Wer spielt mit, was braucht man, wie geht es, wer gewinnt.



 Lies: Eine Spielregel

Banoo, wo bist du?

Ein Versteckspiel für 3 bis 8 Kinder, drinnen oder draußen

Ihr braucht: eine Taschenlampe und etwas Platz

5 So wird gespielt:

1. Ein Kind ist Banoo. Es versteckt sich, während die anderen mit geschlossenen Augen bis 30 zählen.
2. Danach suchen alle zusammen. Banoo darf nicht weglaufen.

10 3. Wer Banoo nicht findet, darf rufen: „Banoo, wo bist du?“ Banoo antwortet dann leise mit „Huuh“.

4. Banoo darf höchstens dreimal „Huuh“ rufen.

5. Wer Banoo findet, leuchtet ihn mit der Taschenlampe an und ist in der nächsten Runde

15 Banoo.

Wichtig: Versteckt euch nur an sicheren Orten. Nie in Schränken, die man von innen nicht öffnen kann!

108 Wörter • Wie lange hast du gebraucht? _____ Minuten



Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
D317-5





Gebrauchstexte: Plan, Fahrplan, Spielregel

Wie läuft das Spiel ab? Bring die Schritte in die richtige Reihenfolge und prüfe die Sätze. Danach denkst du über die Regeln nach. Bei der letzten Frage darfst du selbst Regeln erfinden. Du bist ein Leseprofi!

Gute Spielregeln sind klar und gerecht. Beim Ändern einer Regel lohnt die Frage: Ist es dann noch fair?



 Was passiert zuerst? Schreibe die Zahlen in die Kästchen.

- ☐ Jemand ruft: „Banoo, wo bist du?“
- ☐ Wer Banoo findet, leuchtet ihn an.
- ☐ Alle suchen Banoo.
- Die anderen zählen bis 30.



 Stimmt das? Kreise ja oder nein ein.

Banoo darf beim Suchen weglaufen.

ja nein



Ohne Taschenlampe kann man das Spiel nicht spielen.

ja nein



 Beantworte die Fragen in ganzen Sätzen.

Warum soll Banoo nur leise „Huuh“ rufen?



Welche Regel würdest du ändern? Warum?





Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
D317-6

