



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Neunmalklug - neue Figuren legen - Legespiel

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de





Neunmalklug – neue Figuren legen

Jahrgangsstufen 1+2

Sabine Schmitt

Kompetenzen und Inhalte

Sachkompetenz:

- geometrische Flächenformen wiederholen und sichern
- Flächenformen zu Figuren zusammenfügen
- vorgegebene Figuren mit Flächenformen auslegen
- Flächenformen im Kopf und handelnd zusammensetzen
- Vorstellungen in der Zweidimensionalität entwickeln

Methodenkompetenz:

- Aufgaben in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit lösen
- klassenintern vereinbarte Regeln für kooperatives Lernen beachten
- geeignete Lösungsverfahren auswählen und anwenden
- bereitgestellte Lernhilfen nutzen

Sozialkompetenz:

- den Lernzuwachs kritisch reflektieren
- Lösungswege präsentieren und andere Lösungswege akzeptieren
- sich gegenseitig helfen und Hilfe annehmen

personale Kompetenz:

- Hilfsmittel sachgerecht nutzen
- Lösungsideen und -ansätze innerhalb einer Partner-/Gruppenarbeit präsentieren

Legefiguren

- Ritterburg
- Tannenbaum
- Rakete
- Katze

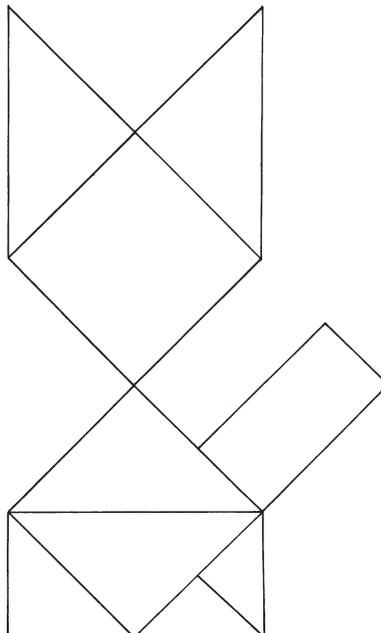


OnlinePLUS: Bonusmaterialien

- Legefigur „Wackeldackel“

Materialien

- Neunmalklug – Vorlage
- Figurenvorlagen
- Tipps zur Differenzierung
- Lösungen
- Figurenpass – Laufzettel





I. Hinführung

Diese Unterrichtssequenz knüpft an den Beitrag „Neunmalklug – Figurenlegen aus geometrischen Flächenformen“ an (siehe unten), kann aber natürlich auch unabhängig davon umgesetzt werden. Die neuen Figuren wurden während der Arbeit mit dem Legespiel von Kindern selbst entwickelt.

Die einzelnen Teile des Legespiels von M1 können den Schülern vergrößert an der Tafel präsentiert werden. Dabei werden die Flächenformen benannt und wiederholt: Quadrat, Rechteck, Dreieck (in verschiedenen Größen).

→ M1

II. Erarbeitung

Einleitende Gruppenarbeit:

Die erste Legefigur wird an der Tafel im Umriss präsentiert und in Kleingruppen mit dem Neunmalklug ausgelegt. Die Gruppen stellen ihre Lösungen und ihre Lösungswege vor. Die Ergebnisse können an der Tafel präsentiert werden.

→ M2.1

Hauptübungsphase:

Nun dürfen die Schüler einzeln oder mit Partner(n) weitere Figuren auswählen und auslegen. Die Legefiguren können in verschiedene Stationen aufgeteilt werden. Die Lösungen liegen zur Selbstkontrolle an einer gesonderten Station vor.

- Ritterburg
- Rakete
- Tannenbaum
- Katze

→ M2.1 bis 5.3

Differenzierung:

- Die Legeübungen sind von zunehmendem Schwierigkeitsgrad.
- Die Tipps zu den Legefiguren sollten nur bei Bedarf als Hilfestellung und leichtere Variante eingesetzt werden.

Als Bonusmaterial ist noch die Legefigur „Wackeldackel“ erhältlich. Die Arbeitsblätter können mit der digitalen Version des Beitrags auf eDidact heruntergeladen werden.

→ *M7.1 bis 7.3

Reflexion:

Die Schüler erhalten eine Kopie des Figurenpasses von M6. Sie stellen ihre Ergebnisse vor und reflektieren ihr eigenes Gelingen:

- Was ist schwer/leicht gefallen?
- Wie oft wurde der Tipp genutzt? Hat er gut geholfen?
- Wie war die Gruppenarbeit/die Arbeit mit einem Partner?

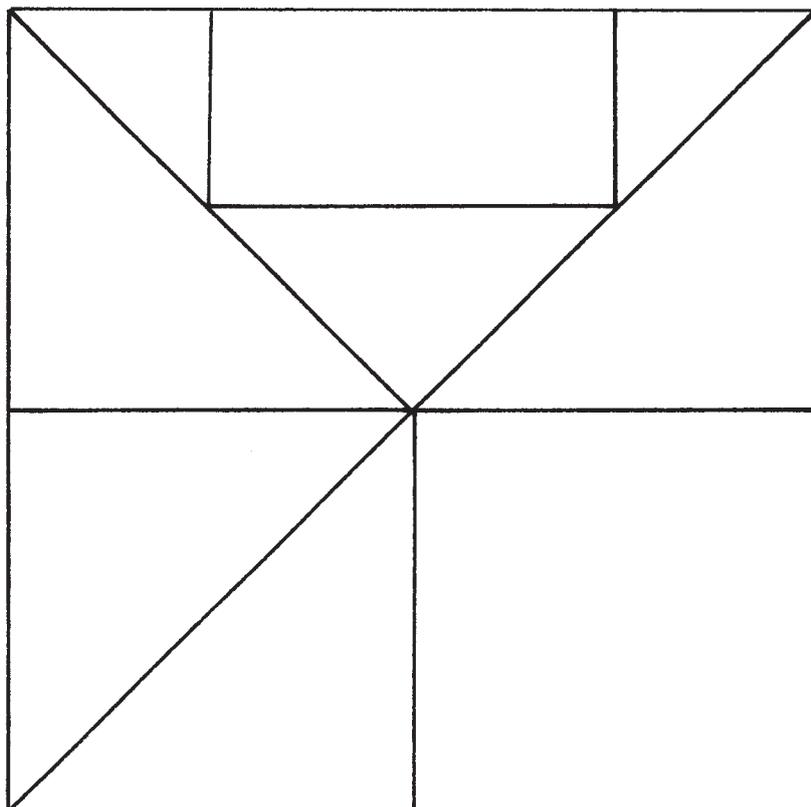
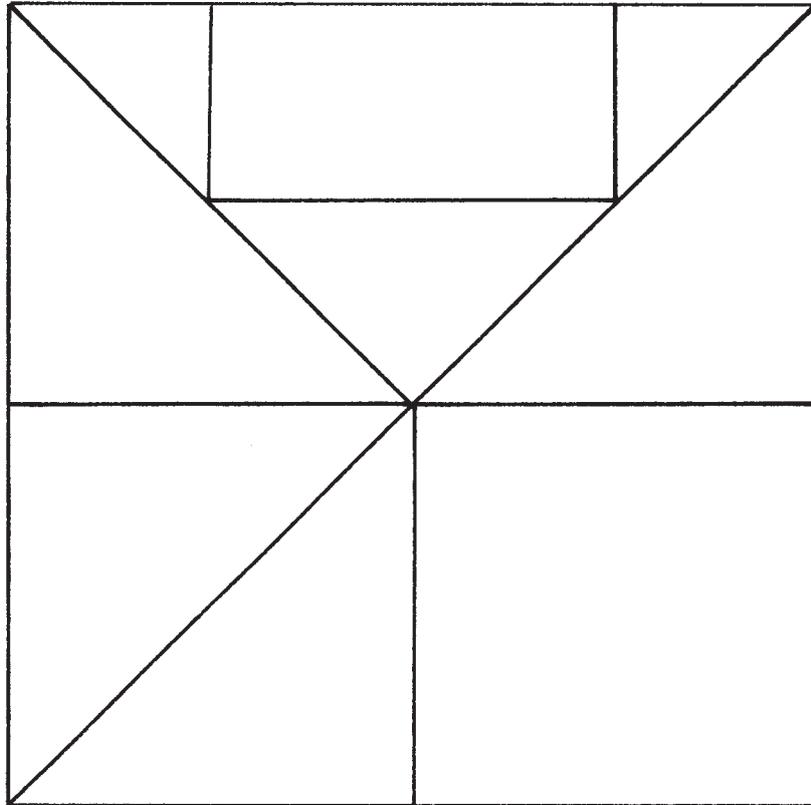
→ M6

☞ Die digitale Version zum Beitrag inklusive Bonusmaterial finden Sie auf www.edidact.de unter Grundschule → Mathematik → Geometrie.

☞ Der Beitrag „Neunmalklug – Figurenlegen aus geometrischen Flächenformen“ ist in Ausgabe 1 (09/2012) erschienen und über unser Internetportal www.edidact.de zum Download erhältlich.



Unser Neunmalklug – Vorlage





SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Neunmalklug - neue Figuren legen - Legespiel

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

