

Tipps für den Projektstart (bitte ausdrucken)

1. Schritt: Koffer auf Vollständigkeit überprüfen

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Tetris:
Grundplatte, Rahmen, 7 Tetrasteile,
1 Quadrat mit Loch, 1 mittlerer Stab | <input type="checkbox"/> Tangram:
Grundplatte, Innenteil, 7 Tans |
| <input type="checkbox"/> Türme von Hanoi:
Grundplatte, Innenteil, Rahmen,
3 dicke Stäbe, 7 nummerierte
Scheiben, 16 weitere Scheiben | <input type="checkbox"/> Binärwürfelbrett
Grundplatte, Rahmen,
25 kleine Würfel,
2 Würfelschablonen |
| <input type="checkbox"/> Getriebe:
Grundplatte, Innenteil, Rahmen,
7 mittlere Stäbe, 8 Zahnräder | <input type="checkbox"/> Würfelbrett:
Grundplatte, Rahmen,
27 große Würfel |
| <input type="checkbox"/> Cäsarscheibe:
Grundplatte, Innenteil, Rahmen,
Scheibe, 2 mittlere Stäbe | <input type="checkbox"/> Somawürfel:
Grundplatte, Innenteil, Rahmen,
27 kleine Würfel, Soma-Box
bestehend aus 5 Teilen |
| <input type="checkbox"/> Geobrett:
Grundplatte, Innenteil, Rahmen,
25 dünne Stäbe, Gummiringel | <input type="checkbox"/> Zauberquadrat:
Grundplatte, Rahmen,
2x 9 Zahlenplättchen |
| <input type="checkbox"/> Mühle:
Grundplatte, Innenteil, Rahmen,
18 Kugeln | <input type="checkbox"/> DLPL-Box |
| <input type="checkbox"/> TicTacToe:
Grundplatte, Innenteil, Rahmen,
9 Kugeln | <input type="checkbox"/> Buch |
| | <input type="checkbox"/> Einräumhilfe |
| | <input type="checkbox"/> 24 Würfelkarten |
| | <input type="checkbox"/> 24 Tangramkarten |
| | <input type="checkbox"/> Schleifpapier |
| | <input type="checkbox"/> Leim |

2. Schritt: Projekt-Webseite aufrufen

Alle Informationen zum Projekt finden Sie unter **digi.case.dipl.at**.

3. Schritt: Anleitungen aufrufen und Spiele fertigstellen

Sie finden die Arbeitsschritte online unter dem Menüpunkt **ANALOG Materialienkoffer**.

4. Schritt: Koffer mit fertiggestellten Spielen einräumen

Eine Einräumhilfe liegt dem Koffer bei. Nähere Informationen finden Sie online unter dem Menüpunkt **ANALOG Materialienkoffer**.

5. Schritt: Tipps für die Unterrichtsgestaltung nachschlagen

Sie finden die Tipps online unter dem Menüpunkt **Informationen für die Lehrperson**.

6. Schritt: Arbeitsblätter auswählen und ausdrucken

Alle Arbeitsblätter finden online Sie unter dem Menüpunkt **ANALOG Papier, Schere, Kleber**.

7. Schritt: digi.case-Materialien regelmäßig einsetzen

Die Materialien sind für den fächerübergreifenden Einsatz über eine längere Zeitdauer in kompakten Sequenzen gedacht.

8. Schritt: Lernerfolg der Klasse festhalten und sichtbar machen

Der Spielepass hilft bei der Planung und Dokumentation. Sie finden ihn online unter dem Menüpunkt **Informationen für die Lehrperson**.