

# Würfelbrett Tierfiguren in dunkel und hell

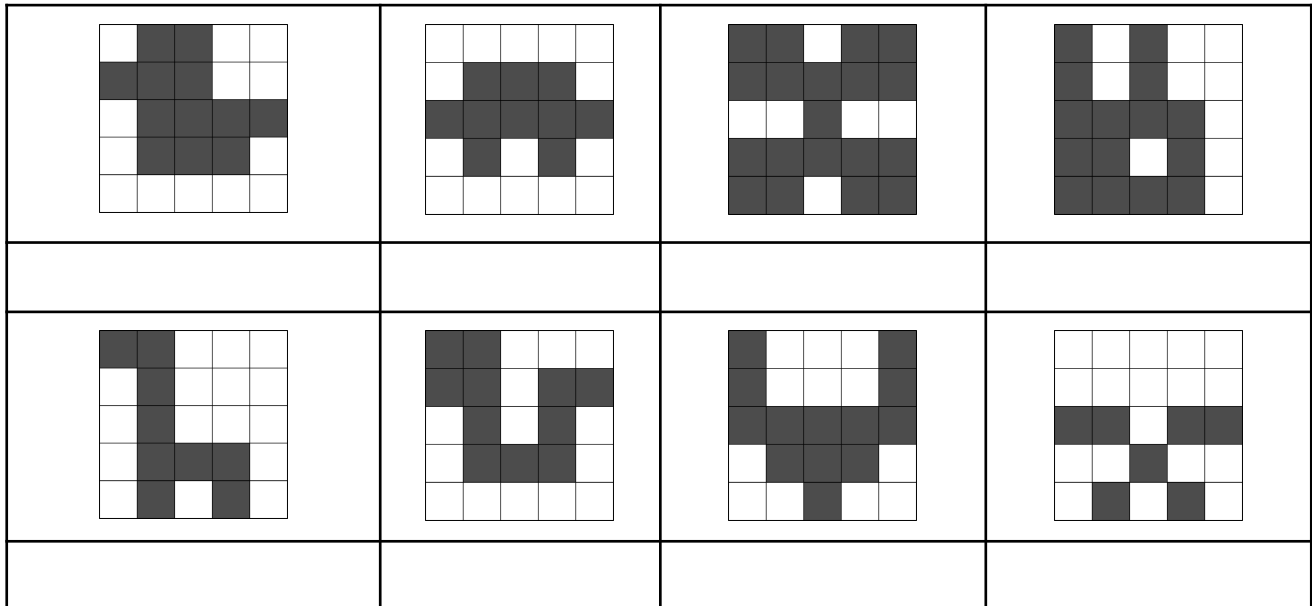
ABW4

Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_


## Pixelbilder von Tieren erstellen

1a) Betrachte die Bilder und lege sie auf dem Würfelbrett nach.



- b) Schreibe auf, welche Tiere bei Aufgabe 1a dargestellt werden. Ordne diese Begriffe richtig zu:  
die Kuh, das Kaninchen, die Giraffe, die Ente, die Schildkröte, der Vogel, die Schlange, der Schmetterling
- 2a) Arbeitet im Team: Einer Person stellt ein Tier am Würfelbrett dar, die andere muss die abgebildete Figur erraten.
- b) Ein Kind nennt ein Tier und beide versuchen, dieses am Würfelbrett und am karierten Papier abzubilden.
- 3) Arbeitet mit einem zweiten Team zusammen und spielt Dalli-Klick. Das Bild wird schrittweise am Würfelbrett aufgebaut. Gewonnen hat jenes Team, das das Bild zuerst errät.

## Informationen und Lösungen

<b>Thema:</b>	vorgegebene Formen am Würfelbrett legen, eigene Formen entwerfen und erkennen
<b>Problemlösebereich:</b>	Schulung des visuellen Vorstellungsvermögens im Geometrieunterricht der Primarstufe
<b>Unterrichtsfächer:</b>	M, D, SU, BE
<b>Material:</b>	Arbeitsblatt, Bleistift, Würfelbrett 5x5, 25 Binärwürfel, Grundplatte, kariertes Blatt
<b>Dauer:</b>	4 UE
<b>Sozialform:</b>	Einzelarbeit und Team
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	 (Schulstufe 3 bis 4)
<b>Weiterführendes Arbeitsblatt:</b>	Die Sprache des Computers <span style="float: right;"><b>ABW5</b></span>

### Hinweise und Lösungsvorschläge

Die Arbeit mit dem Würfelbrett verlangt Genauigkeit, fördert die Entwicklung der Auge-Hand-Koordination, die Phantasie und das Vorstellungsvermögen.

**Aufgabe 1b:** die Ente, die Schildkröte, der Schmetterling, der Hase, die Giraffe, die Schlange, die Kuh, der Vogel

**Aufgabe 2 und 3:** individuelle Lösungen

### Differenzierung

Mit dem Spiel können Stunden verbracht werden, ohne dass Langeweile aufkommt. Durch das Hantieren und Probieren mit konkretem Material bewirkt das Würfelbrett eine aktive Auseinandersetzung mit der Geometrie und so manchen Aha-Effekt.

### Übung und Wettbewerb

Bei den Schülerinnen und Schülern wird die Fähigkeit zum kreativen Problemlösen angesprochen. Ziel des Spiels ist es, eigene Lösungsstrategien zu entwickeln und unterschiedliche Figuren, Muster oder Bilder zu entwerfen, die zunehmend komplizierter aussehen.