

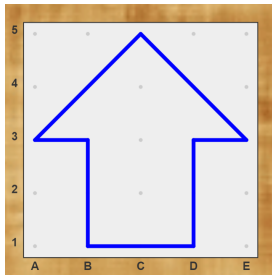
Name: \_\_\_\_\_

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

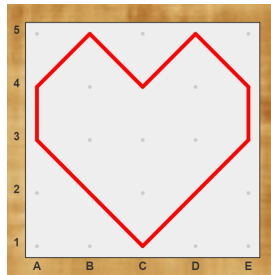
## Mit geometrischen Formen Bilder entwerfen

- 1) Spanne die vorgegebenen Bilder auf dem Geobrett nach. Vergleiche die Ergebnisse mit deiner Partnerin oder deinem Partner und beschreibe, aus welchen geometrischen Formen sich jedes Bild zusammensetzt.

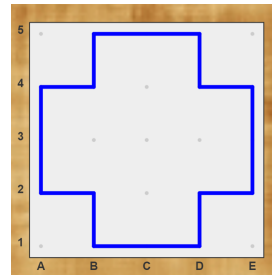
**Tipp:** Verwende verschieden lange und farbige Gummiringe.



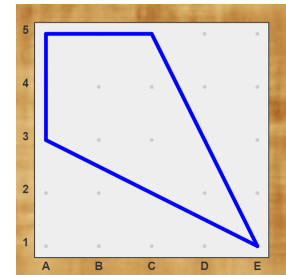
der Pfeil



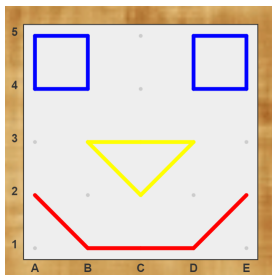
das Herz



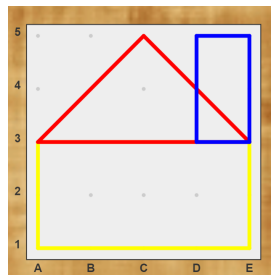
das Kreuz



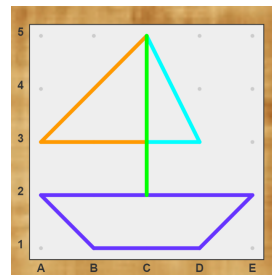
der Drache



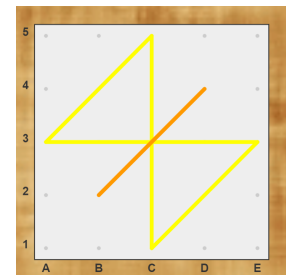
das Gesicht



das Haus




das Segelboot



der Schmetterling

- 2) Spanne verschiedene Formen auf deinem Geobrett und gestalte eigene Bilder. Lasse deine Partnerin oder deinen Partner erraten, was du dargestellt hast. Zeichne deine Bilder in die leeren Vorlagen ein und beschrifte sie.


## Informationen und Lösungen für Lehrpersonen

<b>Thema:</b>	vorgegebene Bilder am Geobrett nachspannen, eigene Bilder entwerfen, spannen, zeichnen und beschriften
<b>Problemlösebereich:</b>	Schulung des visuellen Vorstellungsvermögens im Geometrieunterricht der Primarstufe
<b>Unterrichtsfächer:</b>	M, D, SU, BE
<b>Material:</b>	Arbeitsblatt, Geobrett, Gummiringe, Bleistift, Farbstifte
<b>Dauer:</b>	2 UE
<b>Sozialform:</b>	Einzelarbeit und Team
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	 (Schulstufe 3 bis 4)
<b>Weiterführendes Arbeitsblatt:</b>	Bilder am Geobrett darstellen <span style="float: right;"><b>AG5</b></span>

### Hinweise und Lösungsvorschläge

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

### Differenzierung

Mit dem Spiel können Stunden verbracht werden, ohne dass Langeweile aufkommt. Durch das Hantieren und Probieren mit konkretem Material bewirkt das Tangram 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.