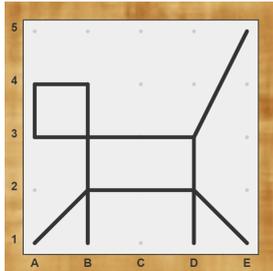


Name: _____

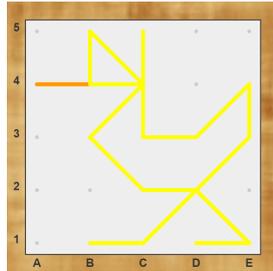
Datum: _____

Mit geometrischen Formen Bilder entwerfen

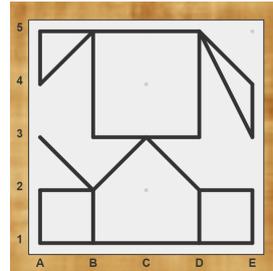
- 1) Spanne die vorgegebenen Bilder auf dem Geobrett nach. Vergleiche mit deiner Partnerin oder deinem Partner die Ergebnisse und beschreibe, aus welchen geometrischen Formen die Bilder bestehen.



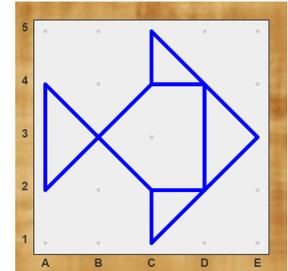
die Katze



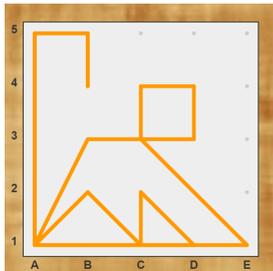
die Ente



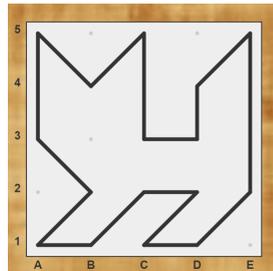
der Hund



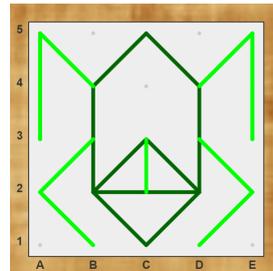
der Fisch



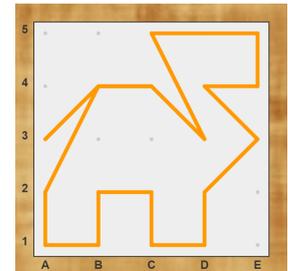
der Affe



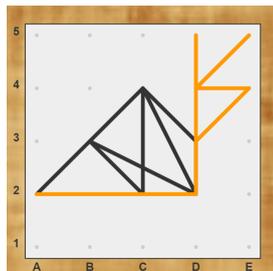
der Fuchs



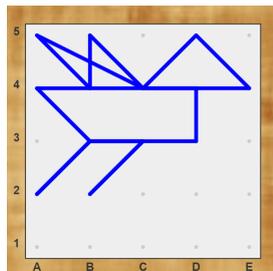
der Frosch



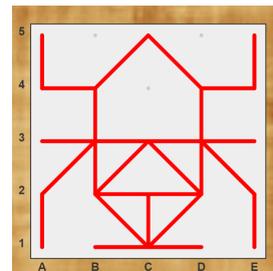
das Kamel



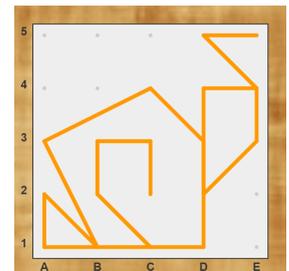
die Schildkröte



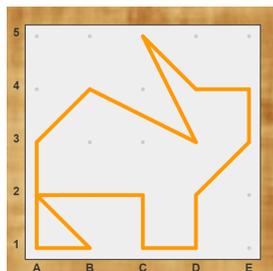
der Vogel



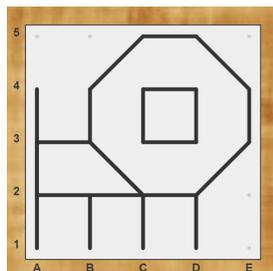
die Ameise



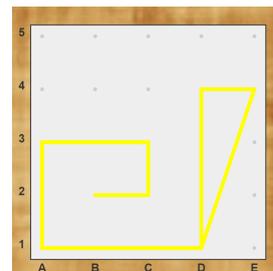
die Schnecke



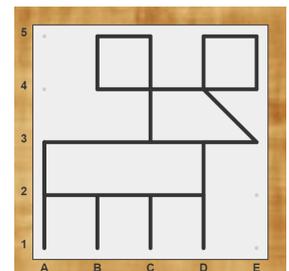
der Hase



der Löwe



die Schlange



die Maus

Informationen und Lösungen für Lehrpersonen

Thema:	vorgegebene Bilder am Geobrett nachspannen, eigene Bilder entwerfen, spannen, zeichnen und beschriften
Problemlösebereich:	Schulung des visuellen Vorstellungsvermögens im Geometrieunterricht der Primarstufe
Unterrichtsfächer:	M, D, SU, BE
Material:	Arbeitsblatt, Geobrett, Gummiringe, Bleistift, Farbstifte
Dauer:	2 UE
Sozialform:	Einzelarbeit und Team
Schwierigkeitsgrad:	 (Schulstufe 3 bis 4)
Weiterführendes Arbeitsblatt:	Bilder am Geobrett darstellen AG6

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 Geobrett eine aktive Auseinandersetzung mit der Geometrie und so manchen Aha-Effekt.

Die Teamarbeit kann auch so gestaltet werden, dass einer das Tier am Geobrett spannt und der andere das Tier am Blatt mit Geobrett Vorlage zeichnet.

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. Teams können gegeneinander antreten und überprüfen, welche Gruppe zuerst ein bestimmtes Tier am Geobrett darstellen kann, sodass es auch gut erkennbar ist.