

Tangram Gebäude und Gegenstände

AT11

Name: _____

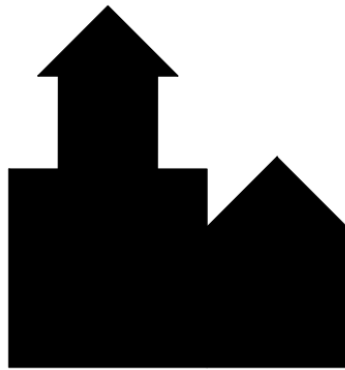
Datum: _____

Mit sieben Tans verschiedene Gebäude und Gegenstände abbilden

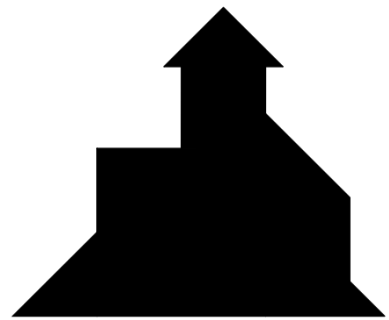
Baue folgende Gebäude und Gegenstände mit deinem selbstgemachten Tangram.



das Haus



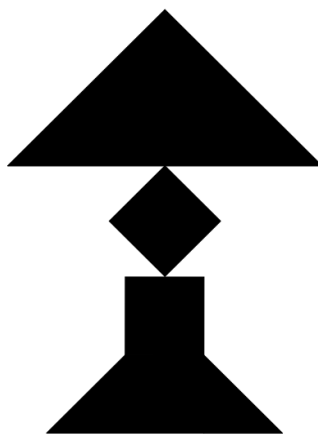
die Burg



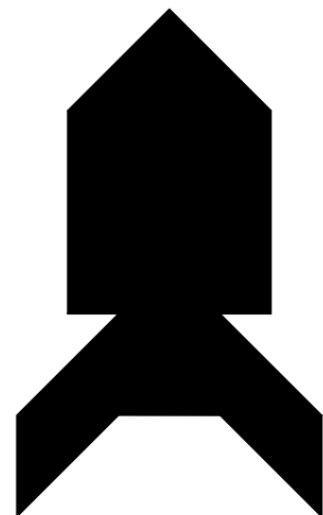
die Kirche



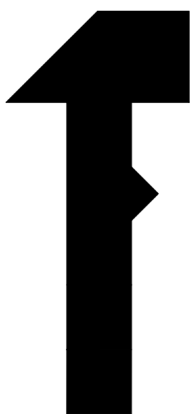
der Turm



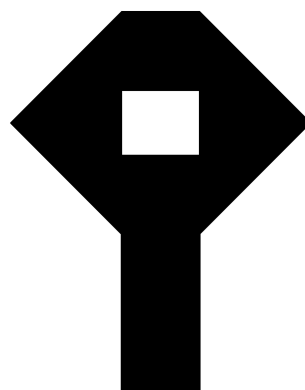
die Lampe



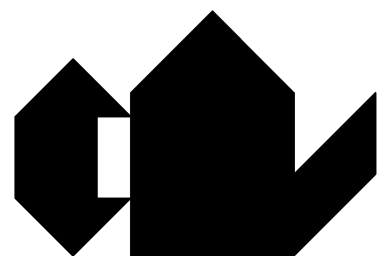
die Rakete



der Hammer




der Schlüssel



die Teekanne

Informationen und Lösungen für Lehrpersonen

Thema:	vorgegebene Gebäude und Gegenstände mit den Tangram Teilen nachlegen
Problemlösebereich:	Schulung des logischen Denkens und Training der räumlichen Vorstellung auf spielerische Weise
Unterrichtsfächer:	M, D, SU, BE
Material:	Arbeitsblatt, Tangram
Dauer:	2 UE
Sozialform:	Einzelarbeit oder Team
Schwierigkeitsgrad:	 (Schulstufe 3 bis 4)
Weiterführendes Arbeitsblatt:	Tangram geometrische Formen und Pfeile AT12

Hinweise und Lösungsvorschläge

Mit den Tangram Teilen des selbst hergestellten Tangrams werden verschiedene Gebäude und Gegenstände nach der Vorlage zusammengestellt.

Differenzierung

Eine individuelle und selbst erfundene Darstellung von Gegenständen fördert die Kreativität. Der Austausch mit Mitschülerinnen und Mitschülern über die selbst erstellten Figuren und das Beschreiben, wie welche Teile zusammengesetzt wurden, stärkt das haptische Tun und die kommunikative Fähigkeit. Bei Problemen beim richtigen Zusammensetzen kann ein Teil der Figur farbig dargestellt werden.

Übung und Wettbewerb

Bei den Schülerinnen und Schülern wird die Fähigkeit zum kreativen Problemlösen angesprochen. Ziel des Tangram Spiels ist es, eigene Lösungsstrategien zu entwickeln und eigene Tangram Figuren zu erfinden. Sobald die Schülerinnen und Schüler Erfahrung gesammelt haben, kann man diese Tierfiguren im Team um die Wette legen lassen.

Lösung siehe AT13