

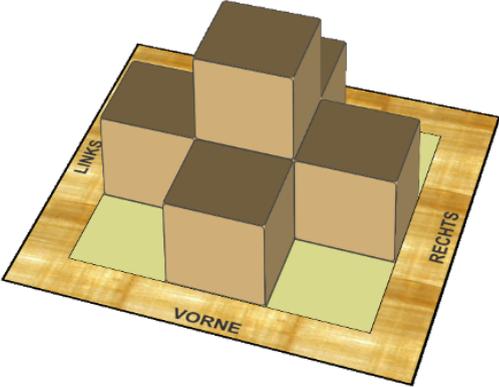
Ein Gebäude, drei Pläne

AW11

Name: _____

Datum: _____

Ein Würfelgebäude kann auf drei verschiedene Arten beschrieben werden.

	VM, ML, MM, MM, MR, HM
	0, 1, 0, 1, 2, 1, 0, 1, 0
	000, 100, 000, 100, 110, 100, 000, 100, 000

1) Jeweils drei Codes beschreiben dasselbe Gebäude. Male sie mit der gleichen Farbe an und baue sie auf dem Würfelbrett nach.

VR, MM, MR, HL, HM, HR	1, 0, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 0
VL, VR, ML, MM, MR, HM	000, 000, 100, 000, 100, 100, 100, 100, 100
100, 000, 100, 100, 100, 100, 000, 100, 000	0, 0, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1

2) Jeweils drei Codes beschreiben dasselbe Gebäude. Male sie mit der gleichen Farbe an und baue sie auf dem Würfelbrett nach.

000, 000, 100, 000, 110, 000, 111, 000, 000	0, 1, 0, 2, 1, 2, 0, 1, 0
000, 100, 000, 110, 100, 110, 000, 100, 000	HL, MM, VR, MM, HL, HL
0, 0, 1, 0, 2, 0, 3, 0, 0	ML, MR, VM, MM, MR, HM, ML

Informationen und Lösungen für Lehrpersonen

Thema:	Orientierung auf dem Würfelbrett und exakte Positionierung der Würfel als Code
Problemlösebereich:	Förderung der Raumanschauung, haptische Erfahrungen beim Zusammenbau von Räumen, Codierung der Bauanleitung
Unterrichtsfächer:	M, D
Material:	Würfelbrett, neun Würfel
Dauer:	1 UE
Sozialform:	Partnerarbeit
Schwierigkeitsgrad:	☆☆☆ (Schulstufe 3 bis 4)
Weiterführendes Arbeitsblatt:	

Hinweise und Lösungsvorschläge

Aufgabe 1:

VR, MM, MR, HL, HM, HR	1, 0, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 0
VL, VR, ML, MM, MR, HM	000, 000, 100, 000, 100, 100, 100, 100, 100
100, 000, 100, 100, 100, 100, 000, 100, 000	0, 0, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1

Aufgabe 2:

000, 000, 100, 000, 110, 000, 111, 000, 000	0, 1, 0, 2, 1, 2, 0, 1, 0
000, 100, 000, 110, 100, 110, 000, 100, 000	HL, MM, VR, MM, HL, HL
0, 0, 1, 0, 2, 0, 3, 0, 0	ML, MR, VM, MM, MR, HM, ML

Differenzierung

Weitere Aufgaben zu den Würfelgebäuden gibt es online auf der Webseite digi.case.dipl.at zum Download und im digi.case.

Übung und Wettbewerb

Gestaltet ein Memory-Spiel. Notiert dazu auf jeweils drei Karten dasselbe Würfelgebäude in unterschiedlichen Codier-Versionen.