Neunmalklug – Figurenlegen aus geometrischen Flächenformen

Jahrgangsstufen 1+2

Sabine Schmitt

Kompetenzen und Inhalte

Sachkompetenz:
- geometrische Flächenformen wiederholen und sichern
- Flächenformen zu Figuren zusammenfügen
- vorgegebene Figuren mit Flächenformen auslegen
- Flächenformen im Kopf und handelnd zusammensetzen
- Vorstellungen in der Zweidimensionalität entwickeln

Methodenkompetenz:
- Aufgaben mit einem Partner oder in einer Gruppe lösen
- klassenintern vereinbarte Regeln für kooperatives Lernen beachten
- geeignete Lösungsverfahren auswählen und anwenden
- bereitgestellte Lernhilfen nutzen

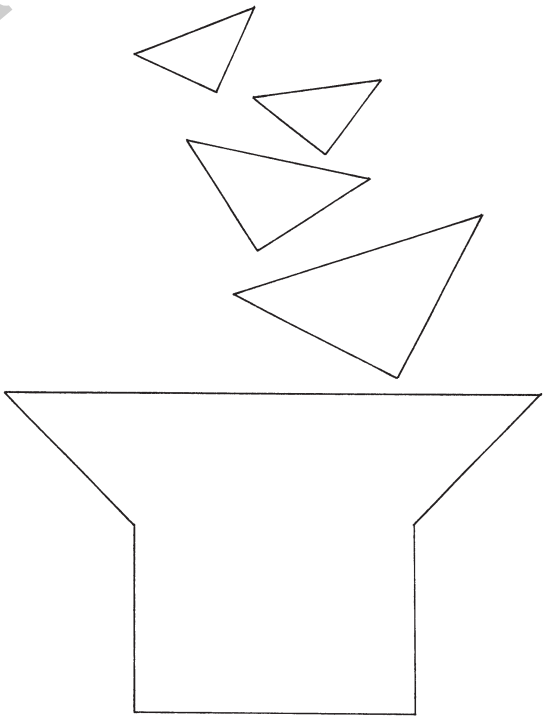
Sozialkompetenz:
- den Lernzuwachs kritisch reflektieren
- eigene Lösungswege präsentieren und andere Lösungswege akzeptieren
- sich gegenseitig helfen und Hilfe annehmen

personale Kompetenz:
- Hilfsmittel sachgerecht nutzen
- Lösungsideen und -ansätze innerhalb einer Partner-/Gruppenarbeit präsentieren

VORSCHAU

Legefiguren

- Haus mit Baum
- Zauberhut
- Kirche
- Leuchtturm
- Vogel



Materialien

- Neunmalklug – Vorlage
- Figurenvorlagen
- Tipps zur Differenzierung
- Lösungen
- Figurenpass – Laufzettel

netzwerk lernen
D2201001122
(c) OLZOG Verlag Gm
zur Vollversion

I. Hinführung

Die einzelnen Teile des Legespiels „Neunmalklug“ von M1 werden den Schülern vergrößert an der Tafel präsentiert. Dabei werden die Flächenformen benannt und wiederholt: Quadrat, Rechteck, Dreieck. Die Kinder erkennen, dass sich das Neunmalklug aus diesen Formen in verschiedenen Größen zusammensetzt. **→ M1**

II. Erarbeitung

Einleitende Gruppenarbeit:

Die erste Legefigur wird an der Tafel im Umriss präsentiert. Die Schüler vermuten sicherlich, dass diese Figur mithilfe des Neunmalklug ausgelegt werden kann. Die erste Figur wird nun in Kleingruppen ausgelegt. **→ M2.1**

Zwischenreflexion:

Die Gruppen stellen ihre Lösungen und ihre Lösungswege vor. Die Ergebnisse können an der Tafel präsentiert werden.

Hauptübungsphase:

Nun dürfen die Schüler einzeln oder mit Partner(n) weitere Figuren auswählen und auslegen. Die Legefiguren können auch in verschiedene Stationen aufgeteilt werden. Die Lösungen liegen für die Selbstkontrolle an einer gesonderten Station vor.

- Haus mit Baum **→ M2.1 bis 2.3**
- Zauberhut **→ M3.1 bis 3.3**
- Kirche **→ M4.1 bis 4.3**
- Leuchtturm **→ M5.1 bis 5.3**
- Vogel **→ M6.1 bis 6.3**

Differenzierung:
- Die Legeübungen werden von Mal zu Mal schwieriger.
- Die Tipps zu den Legefiguren können bei Bedarf als Hilfestellung und leichtere Variante eingesetzt werden.

Reflexion:

Die Schüler erhalten eine Kopie des Figurenpasses von M7. Sie stellen ihre Ergebnisse vor und reflektieren ihr eigenes Gelingen: **→ M7**

- Was ist schwer/leicht gefallen?
- Wie oft wurde der Tipp genutzt?
- Hat der Tipp gut geholfen?
- Wie war die Gruppenarbeit/die Arbeit mit einem Partner?

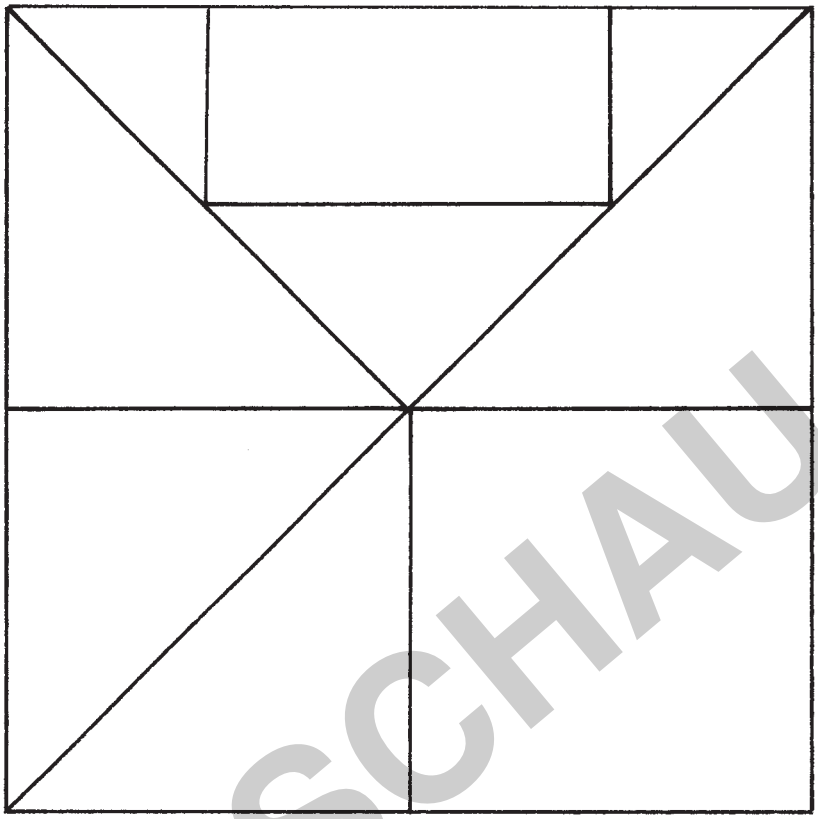
VORSCHAU

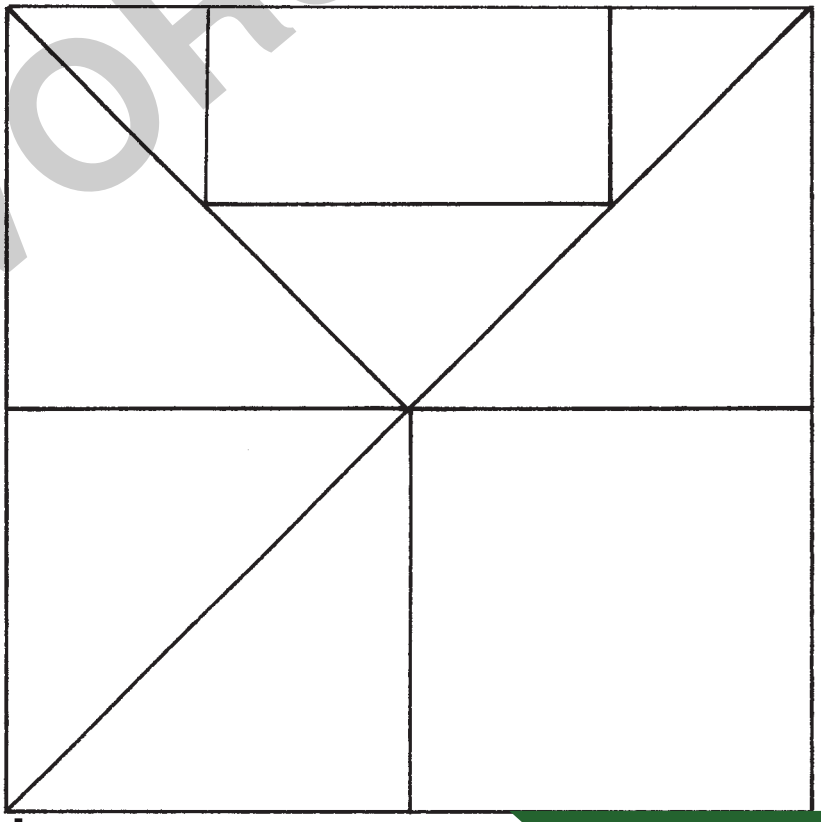
netzwerk lernen

zur Vollversion

(c) OLZOG Verlag Gm

Unser Neunmalklug – Vorlage





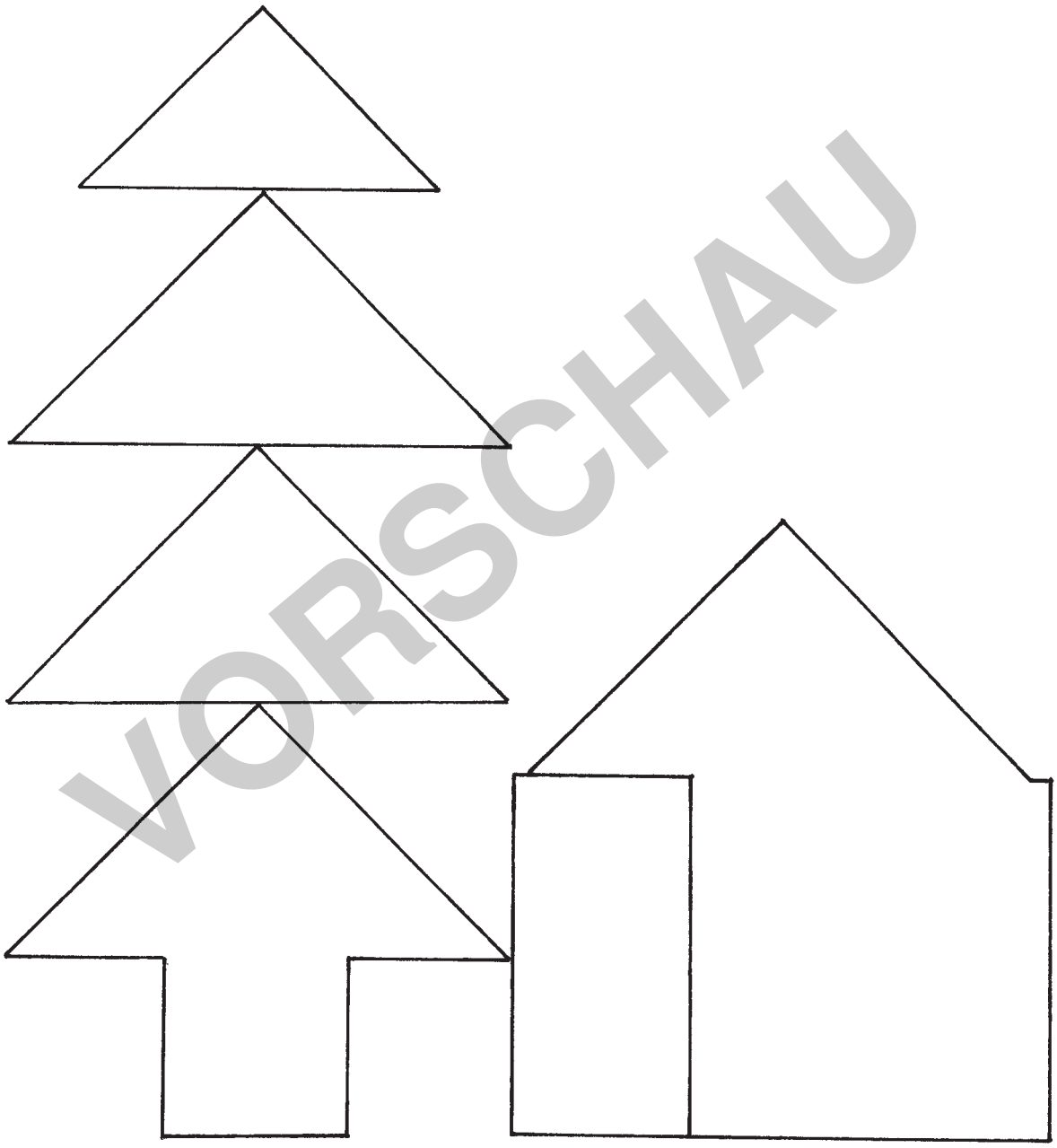
VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

(c) OLZOG Verlag Gm

Haus mit Baum – Tipp



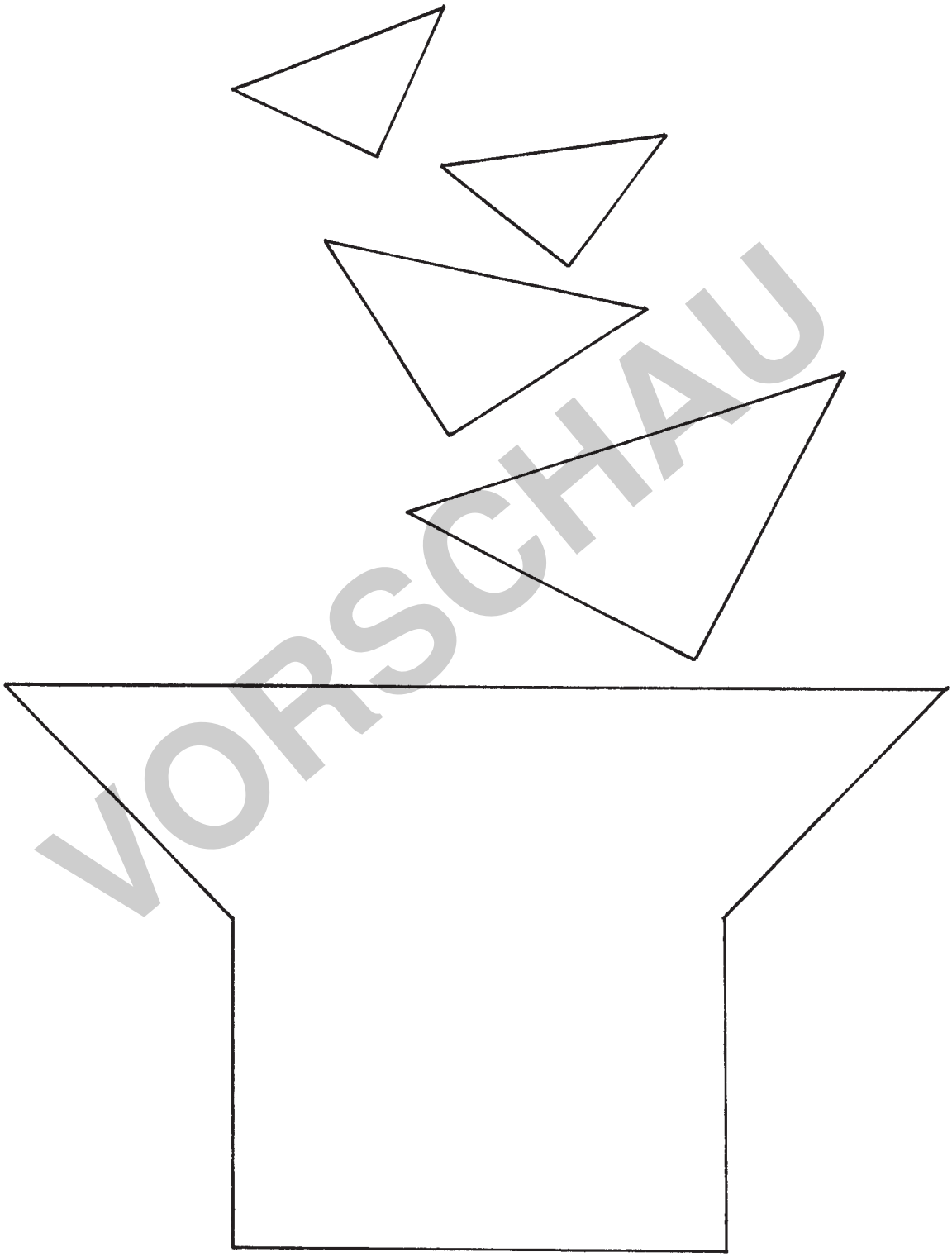
VORSCHAU

(c) OLZOG Verlag Gm

netzwerk lernen

zur Vollversion

Zauberhut – Legefigur



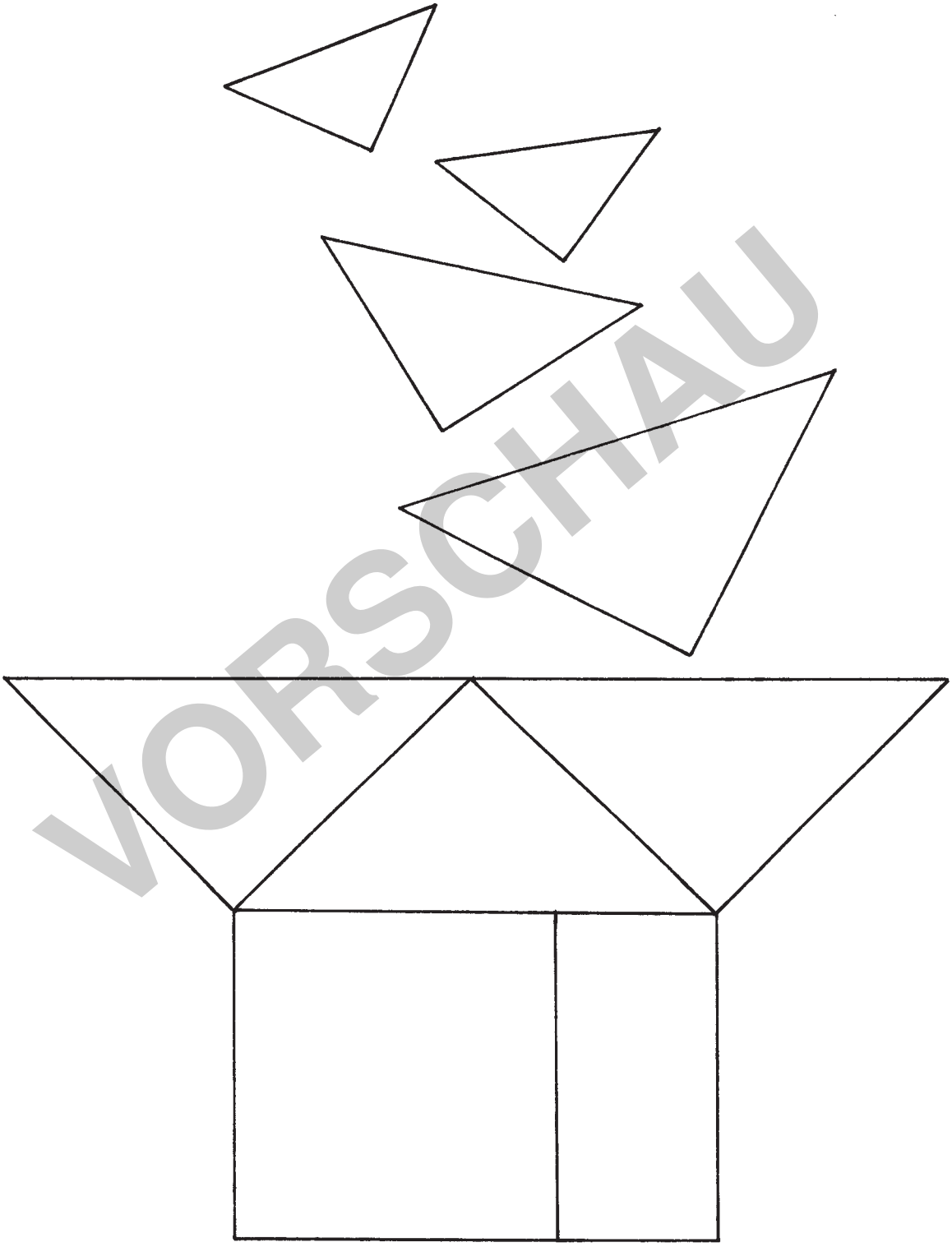
VORSCHAU

(c) OLZOG Verlag Gm

netzwerk lernen

zur Vollversion

Zauberhut – Lösung



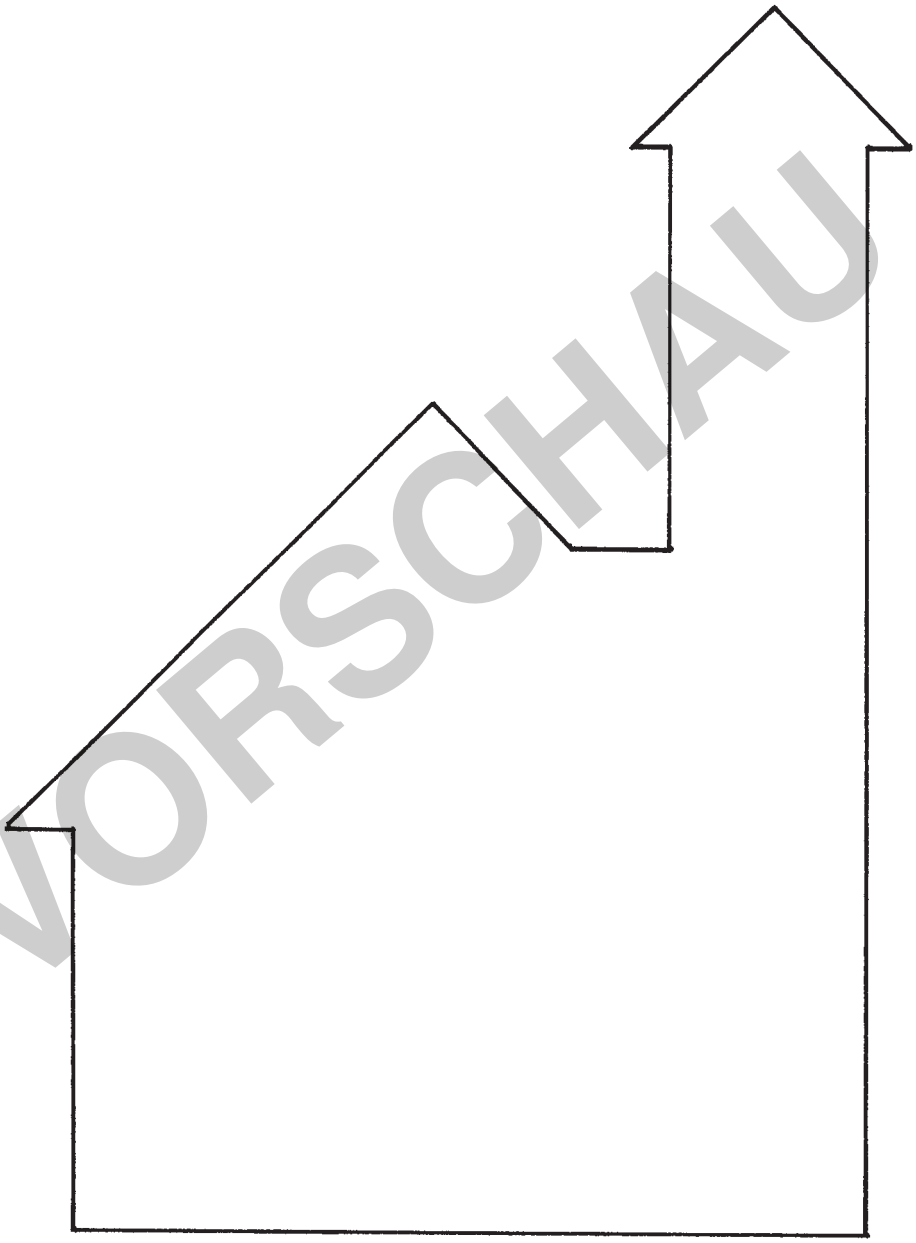
VORSCHAU

(c) OLZOG Verlag Gm

netzwerk lernen

zur Vollversion

Kirche – Legefigur



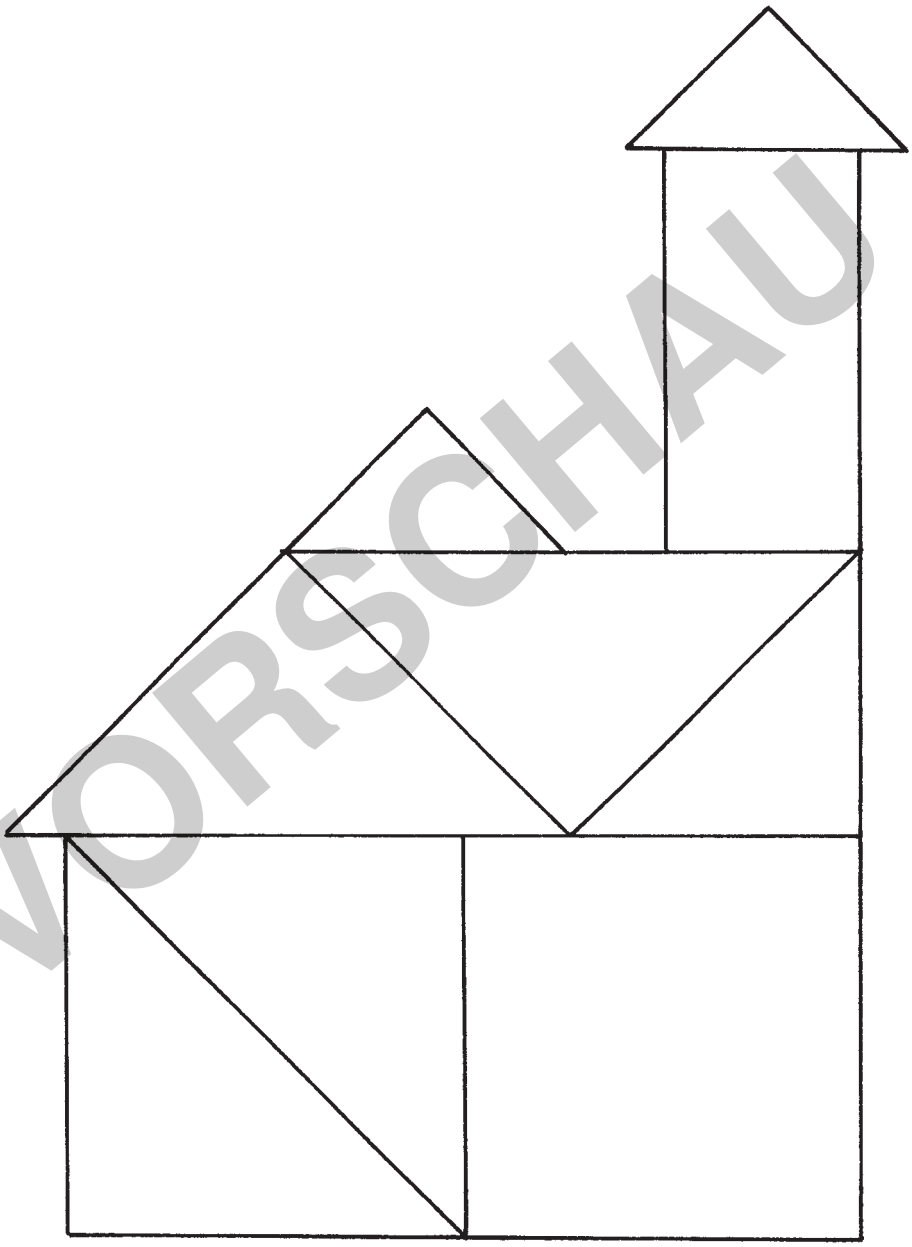
VORSCHAU

netzwerk lernen

(c) OLZOG Verlag Gm

zur Vollversion

Kirche – Lösung



VORSCHAU

netzwerk lernen

(c) OLZOG Verlag Gm

zur Vollversion