

Woche EINS

Bereich 1

Pizza Fiesta



Brettspiel zum Erlernen und Verwenden von Bruchzahlen/ Bruchstücken

zu beziehen bei „ivo haas“, Lehrmittelversand und Verlag
www.ivohaas.com
office@ivohaas.com

Bereich 2

Computerspiel „logische Berechnungen“ mit Figuren und Formen.

download von: www.eduhi.at - CLIC 3.0
link: [software](#) (vorher installieren)
link: [spiel](#)

Bereich 3

Sachaufgaben – Die Aufgaben sollen in der Gruppe diskutiert werden (3 bis 4 Kinder). Benötigt werden Notizzettel und Stifte, da sich die Kinder Skizzen anfertigen sollten.

Die Sachaufgaben sollten im Unterricht besprochen und Lösungsansätze bearbeitet werden, damit die Kinder in den folgenden Wochen Lösungsmöglichkeiten zur Auswahl haben.

link zu den [Sachaufgaben](#)

Bereich 4

Spiegelmuster – Die Kinder müssen die Muster der Spielkarten nachlegen. Das funktioniert aber nur über deren Spiegelbild!



zu bestellen bei www.loewenherz-kiga.de
info@loewenherz-kiga.de

Bereich 5

3 Dimensionen – Die Kinder müssen die Pläne des Modells studieren und mit Holzwürfeln auf die Realität übertragen.



zu bestellen bei www.loewenherz-kiga.de
info@loewenherz-kiga.de

Bereich 6

3 Dimensionen – Auf Kärtchen stehen die Begriffe „Pyramide, Quader, Rechteck, Dreieck, Würfel“.

Die Kinder bauen die Figuren aus den Steckmaterialien der Geometriebox.

Anschließend erklären sie der Lehrkraft (oder Kindern) wie viele Ecken bzw. Kanten sie dazu brauchten.



zu bestellen bei www.betzold.at
service@betzold.at

Woche ZWEI

In der zweiten Woche werden einige Übungen der ersten Woche noch einmal verwendet, weil erfahrungsgemäß nicht alle Kinder alle Stationen in der Woche davor schaffen, vor allem deshalb, weil die Einführung des Projektes einiges an Arbeitszeit in Anspruch nimmt.

Außerdem dient die Wiederholung zur Festigung der Inhalte, die in den folgenden Wochen die Grundlage für die weiteren, schwierigeren Übungen ist.

Bereich 1

Pizza Fiesta



Brettspiel zum Erlernen und Verwenden von Bruchzahlen/ Bruchstücken

zu beziehen bei „ivo haas“, Lehrmittelversand und Verlag
www.ivohaas.com
office@ivohaas.com

Bereich 2

Computerspiel „Simetria“ – Muster symmetrisch ergänzen, zunehmend komplizierte Vorgaben bearbeiten

download von: www.eduhi.at - CLIC 3.0
link: [software](#) (vorher installieren)
link: [spiel](#)

Bereich 3

Sachaufgaben – Die Aufgaben sollen in der Gruppe diskutiert werden (3 bis 4 Kinder). Benötigt werden Notizzettel und Stifte, da sich die Kinder Skizzen anfertigen sollten.

Die Sachaufgaben sollten im Unterricht besprochen und Lösungsansätze bearbeitet werden, damit die Kinder in den folgenden Wochen Lösungsmöglichkeiten zur Auswahl haben.

link zu den [Sachaufgaben](#)

Bereich 4

Spiegelmuster – Die Kinder müssen die Muster der Spielkarten nachlegen. Das funktioniert aber nur über deren Spiegelbild!



zu bestellen bei www.loewenherz-kiga.de
info@loewenherz-kiga.de

Bereich 5

3 Dimensionen – Die Kinder müssen die Pläne des Modells studieren und mit Holzwürfeln auf die Realität übertragen.



zu bestellen bei www.loewenherz-kiga.de
info@loewenherz-kiga.de

Bereich 6

3 Dimensionen – Auf Kärtchen stehen die Begriffe „Pyramide, Quader, Rechteck, Dreieck, Würfel“. Die Kinder bauen die Figuren aus den Steckmaterialien der Geometriebox. Anschließend erklären sie der Lehrkraft (oder Kindern) wie viele Ecken bzw. Kanten sie dazu brauchten.



zu bestellen bei www.betzold.at
service@betzold.at

Woche DREI

In der zweiten Woche werden einige Übungen der ersten Woche noch einmal verwendet, weil erfahrungsgemäß nicht alle Kinder alle Stationen in der Woche davor schaffen.

Außerdem dient die Wiederholung zur Festigung der Inhalte, die in den folgenden Wochen die Grundlage für die weiteren, schwierigeren Übungen ist.

Bereich 1



Würfel – Der Würfel wird zerlegt und anschließend zusammengesetzt.

Es gibt dabei verschiedene Lösungen. Durch Farbvorgaben können die Lösungswege erschwert werden.

z.B.: „Rot und Gelb dürfen sich nicht berühren,...“

Bereich 2

Computerspiel „Simetria“ – Muster symmetrisch ergänzen, zunehmend komplizierte Vorgaben bearbeiten

download von: www.eduhi.at - CLIC 3.0
link: [software](#) (vorher installieren)
link: [spiel](#)

Bereich 3

Sachaufgaben – Die Aufgaben sollen in der Gruppe diskutiert werden (3 bis 4 Kinder). Benötigt werden Notizzettel und Stifte, da sich die Kinder Skizzen anfertigen sollten.

Die Sachaufgaben sollten im Unterricht besprochen und Lösungsansätze bearbeitet werden, damit die Kinder in den folgenden Wochen Lösungsmöglichkeiten zur Auswahl haben.

link zu den [Sachaufgaben](#)

Bereich 4

Elektrospiel – Die Kinder müssen laut vorgelegten Plänen einfache elektrische Baupläne nachbauen und sie anhand ihrer Funktionstüchtigkeit kontrollieren.

zu bestellen bei www.loewenherz-kiga.de
info@loewenherz-kiga.de

Bereich 5

3 Dimensionen – Die Kinder müssen die Pläne des Modells studieren und mit Holzwürfeln auf die Realität übertragen.

Erweiterung der Schwierigkeit durch differenzierte Aufgabenstellung.

Modelle werden zuerst gebaut und nachher skizziert.



zu bestellen bei www.loewenherz-kiga.de
info@loewenherz-kiga.de

Woche VIER

Wie bewährt werden einige Übungen der letzten Wochen noch einmal verwendet.

Lediglich die Sachaufgaben werden jede Woche erneuert. Sie sollten am Ende der Woche jeweils mit den Schülern gemeinsam besprochen werden.

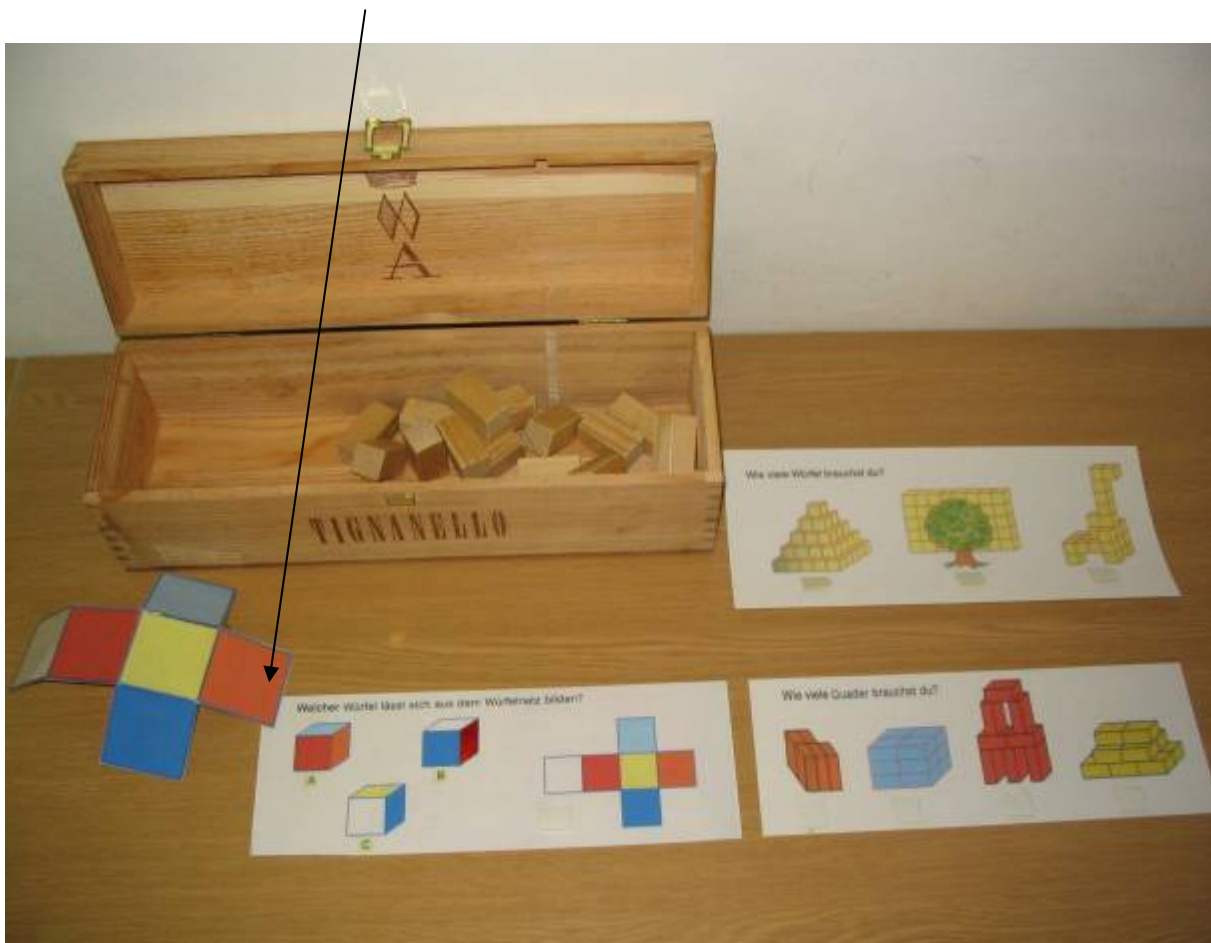
So können die Schüler neue Strategien kennen lernen.

Bereich 1

Würfelnetze

Mithilfe von Material wird ein Würfelnetz logisch (in Gedanken zerlegt).

Die Schüler können anschließend durch tatsächliches Zerlegen eines Würfels die Richtigkeit ihrer Lösung überprüfen.



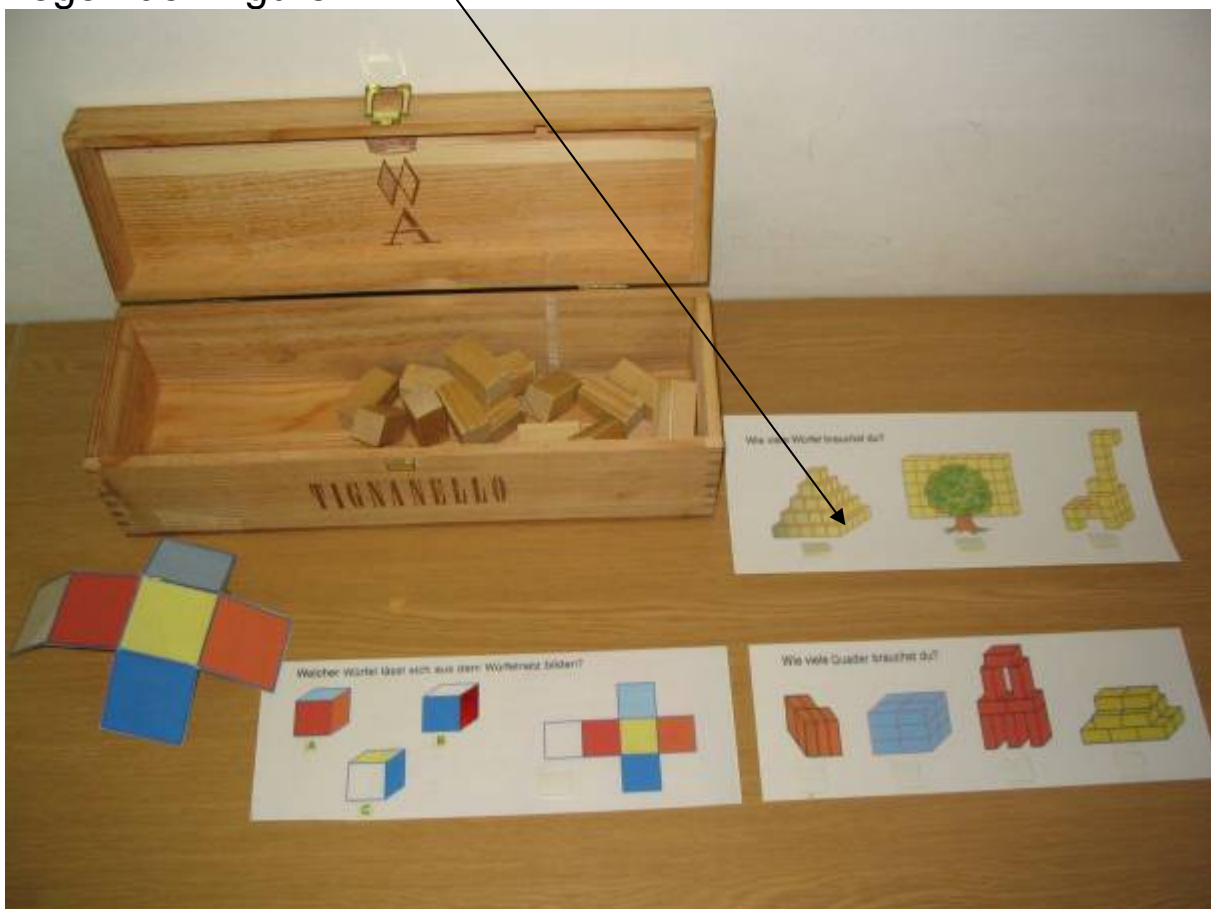
Bereich 2

Quader zählen

Auf einer Abbildung sind Figuren gezeigt, die sich aus mehreren Würfeln bzw. bei Übung zwei aus mehreren Quadern zusammensetzen.

Der Schüler, die Schülerin soll alleine durch Vorstellungskraft die Anzahl der benötigten Körper bestimmen.

Anschließend überprüft er sein Ergebnis durch tatsächliches Legen der Figuren.



Bereich 3

Computerspiel „Würfelnetze“ – möglich oder nicht?
Räumliches Vorstellungsvermögen schulen.

Bereich 4

Sachaufgaben – Die Aufgaben sollen in der Gruppe diskutiert werden (3 bis 4 Kinder). Benötigt werden Notizzettel und Stifte, da sich die Kinder Skizzen anfertigen sollten.

Die Sachaufgaben sollten im Unterricht besprochen und Lösungsansätze bearbeitet werden, damit die Kinder in den folgenden Wochen Lösungsmöglichkeiten zur Auswahl haben.

link zu den [Sachaufgaben](#)

Bereich 5

Spiegelmuster – Die Kinder müssen die Muster der Spielkarten nachlegen. Das funktioniert aber nur über deren Spiegelbild!



zu bestellen bei www.loewenherz-kiga.de
info@loewenherz-kiga.de

Bereich 6

Elektrospiel – Nachbau von elektrischen Bauplänen. Die Stromkreise können auf beliebige Art in ihrer Schwierigkeit verändert werden.

zu bestellen bei www.loewenherz-kiga.de
info@loewenherz-kiga.de

Bereich 7

Bruchzahlen – Die Schüler betrachten die Aufgemalten Teilstücke eines Ganzen.

Es sind Viertel, Achtel, Drittel, Fünftel, ... abgebildet.

Die Schüler versuchen, die Teilmenge zu erkennen.

Überprüfen können sie anhand der vorbereiteten Teilstücke, die sie auf die Abbildung legen können.



Bereich 8

Tangram – Die Schüler entnehmen jeweils ein Kärtchen mit einer Tangram-Figur.

Auf der Rückseite befindet sich jeweils die Lösung.



Woche FÜNF

Bereich 1

Computerspiel „Runden“ – Runde einfache Zahlen bis zum Zahlenraum 1000 auf die angegebene Stelle.

download von: www.eduhi.at - CLIC 3.0

link: [software](#) (vorher installieren)

link: [spiel](#)

Bereich 2

Sachaufgaben – Die Aufgaben sollen in der Gruppe diskutiert werden (3 bis 4 Kinder). Benötigt werden Notizzettel und Stifte, da sich die Kinder Skizzen anfertigen sollten.

Die Sachaufgaben sollten im Unterricht besprochen und Lösungsansätze bearbeitet werden, damit die Kinder in den folgenden Wochen Lösungsmöglichkeiten zur Auswahl haben.

link zu den [Sachaufgaben](#)



Bereich 3

Spiegelmusterspiel – Die Kinder spielen nun gegeneinander.

Sie ziehen jeweils eine Karte. Wer das Bild zuerst gelöst hat, darf die Karte behalten. Schon wird die nächste Karte gezogen. Wer kann mehr Karten sammeln?



zu bestellen bei www.loewenherz-kiga.de
info@loewenherz-kiga.de

Bereich 4

3 Dimensionen – Aufzeichnen von eigenen Rissen!

Ein anderes Kind vor das eigene Rätsel stellen.

zu bestellen bei www.loewenherz-kiga.de
info@loewenherz-kiga.de



Bereich 5

Bruchzahlenspiel – Einer von zwei Mitspielern zieht aus einem Korb ein Stück eines Ganzen (z.B. ein Viertel).

Nun muss das Kind raten, um welches Teilstück es sich handelt. Anschließend kontrolliert es durch Auflegen. Das andere Kind überwacht die Arbeit. Ist es richtig, darf sich das Kind den Teil behalten.



Bereich 6

Tangram – Die Schüler/innen entnehmen jeweils ein Kärtchen mit einer Tangram-Figur.

Auf der Rückseite befindet sich jeweils die Lösung.



Woche SECHS

Bereich 1

Computerspiel „Würfelnetze“ – Ist es möglich aus den angegebenen Netzen einen Würfel zusammenzusetzen?

download von: www.eduhi.at - CLIC 3.0

link: [software](#) (vorher installieren)

link: [spiel](#)

Bereich 2

Sachaufgaben – Die Aufgaben sollen in der Gruppe diskutiert werden (3 bis 4 Kinder). Benötigt werden Notizzettel und Stifte, da sich die Kinder Skizzen anfertigen sollten.

Die Sachaufgaben sollten im Unterricht besprochen und Lösungsansätze bearbeitet werden, damit die Kinder in den folgenden Wochen Lösungsmöglichkeiten zur Auswahl haben.

link zu den [Sachaufgaben](#)

Bereich 3



Würfel – Der Würfel wird zerlegt und anschließend zusammengesetzt.

Es gibt dabei verschiedene Lösungen. Durch Farbvorgaben können die Lösungswege erschwert werden.

z.B.: „Rot und Gelb dürfen sich nicht berühren, ...“

zu bestellen bei www.loewenherz-kiga.de
info@loewenherz-kiga.de

Bereich 4

3 Dimensionen – Aufzeichnen von eigenen Rissen!

Ein anderes Kind vor das eigene Rätsel stellen.

Diese Station wird von der letzten Woche wiederholt, weil sie einen äußerst komplexen Bereich abdeckt. Die Schüler brauchen genug Übung. Sie machen sonst viele Fehler beim Übertragen der Figur in den Raster.

zu bestellen bei www.loewenherz-kiga.de
info@loewenherz-kiga.de

Bereich 5

Körper – Einem Körper werden jeweils Eigenschaften zugeordnet (z.B.: Ecken, Kanten, Flächen,...).

Die Schüler/innen nehmen dabei den jeweiligen Körper in die Hand und erfühlen die Eigenschaften.



Dreht das die Kärtchen dann um, kann es durch Symbole die Richtigkeit überprüfen.

Bereich 6

Tangram – Tangram Figuren selber entwickeln. Die Kinder bilden eine Figur, zerlegen sie dann und zeichnen Angabe sowie Lösung.

Sie müssen sich dabei intensiv mit dem Tangram beschäftigen.