











6. Geometrietag— Laufzettel:

Name:.....



Station 1: Figuren nachbauen CUBO 1	
Station 2: Partnerarbeit: Figuren erfinden	
Station 3: Pentominos	
Station 4: Schiffe versenken	
Station 5: Figuren bauen CUBO 2—5	
Station 6: Deutsch Aufsatz verbessern	
Station 7: Computer—Lesehausübung	
Station 8: Potz Klotz	
Station 9: Mathematik	
Station 10: Soma Würfel bauen	
Station 11: Zeichenwettbewerb	



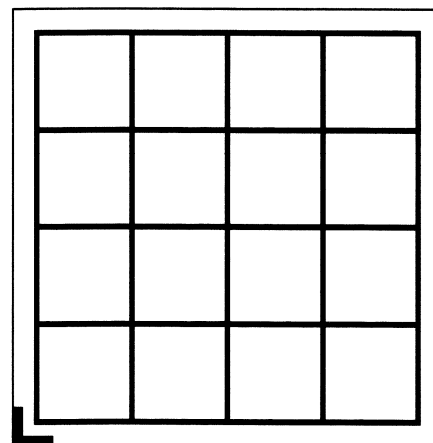
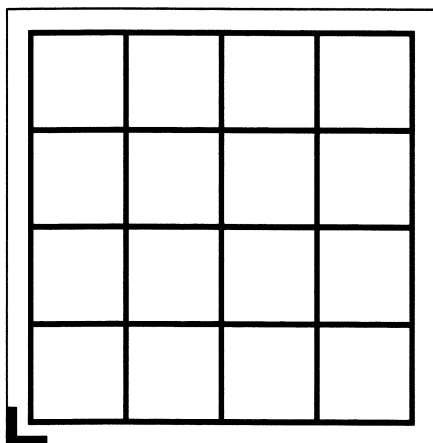
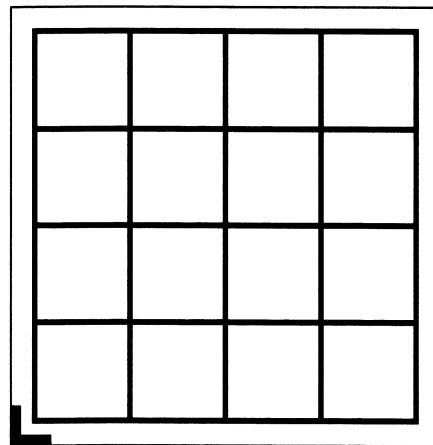
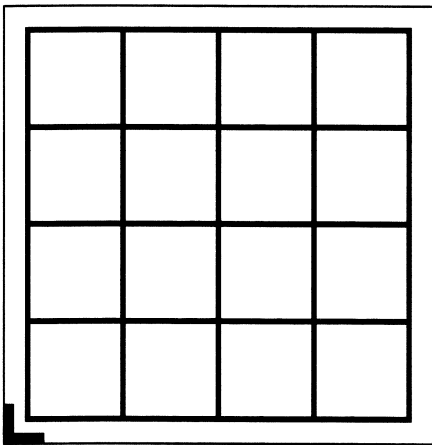
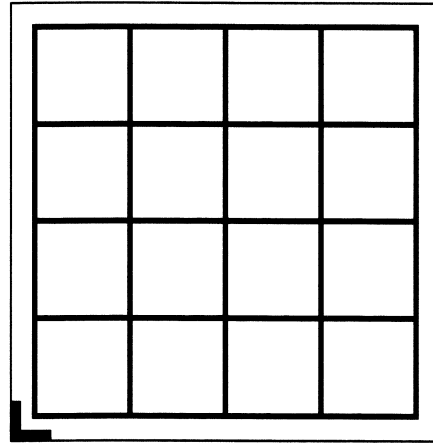
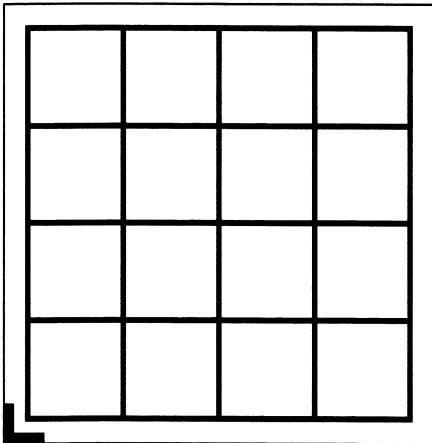


Station 1



CUBO – WÜRFEL 1

- * Suche dir einen Partner!
- * Nun baut jeder eine Figur auf seiner Unterlage und schreibt den Bauplan auf sein Blatt!
- * Tauscht die Blätter aus und baut die Figur des Partners nach.
- * Kontrolliert miteinander die Ergebnisse!





Station 1



Figuren nachbauen—CUBO 1



- * Nimm ein Kärtchen der Cubo Würfel (Set 1) und eine Unterlaglage!
- * Nimm die nötige Anzahl an Würfeln!
- * Bau die Figur nach. Achte auf die schwarze Markierung an einer Ecke!
- * Schreibe genau in den Plan, wie viele Würfel auf welchem Feld übereinander sind.





Station 2



Partnerarbeit - Figuren erfinden



- * Beide Partner bauen je eine eigene Figur auf die vorgegebene Unterlage!
- * Schreibt jeweils den Bauplan in die Kopiervorlage!
- * Baut die Figur eures Partners nach und kontrolliert die Ergebnisse!





Station 3



Pentominos



- * Nimm 5 Würfel in einer Farbe!
- * Wie viele Figuren kannst du mit 5 Würfeln (= Pentominos) legen?
- * Zeichne die Figuren auf das karierte Blatt!
- * **ACHTUNG!** Die Würfel dürfen nur nebeneinander liegen, nicht übereinander!





Station 4

Spiel: Schiffe versenken



- * Such dir einen Partner!
- * Jeder nimmt eine Kopiervorlage und zeichnet seine „Schiffe“ links ein.
(1-4er, 2-3er, 3-2er, 4-1er Figuren)
- * Versucht durch abwechselndes Fragen, die „Schiffe“ des Partners zu finden.
Bsp.: Frage: C5—Partner antwortet „Wasser“ (X), „getroffen“ od „versenkt“.





Station 5

Figuren bauen: CUBO 2—5



- * Nimm dir verschiedene „CUBO“ Karten der Sets 2 bis 5.
- * Schreibe die Nummern, die du bauen willst, auf deinen Laufzettel.
- * Auf der Karte siehst du, wie die Figur von oben, von vorne von der Seite aussieht. **ACHTE AUF DEN ELEFANTEN!**
- * Baue die Figur nach.
- * Du kannst auf der Rückseite dein Ergebnis kontrollieren.





Station 6

Deutsch





Station 7

Computer

* Bearbeite die Würfelaufgaben im Mathematikus-Programm!





Station 8

Potz Klotz



* Suche dir einen oder zwei Partner!

* Spielt mindestens zweimal!





Station 9

Mathematik

