**Körper-Rätsel lösen und erstellen**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Phase/ (Zeit) /Methode** | **Beschreibung/ Inhalt** | **Material/ Medien** |
|  | Die Schülerinnen und Schüler haben sich im Vorfeld (evtl. in einer Körper-Werkstatt) Wissen über geometrische Körper angeeignet und dieses durch die Bearbeitung von zwei ausgewählten Übungs-Apps bei learning-apps.org gefestigt.  <https://learningapps.org/1526970>  <https://learningapps.org/2031383> |  |
| Einführung  (10‘ ) | Die Lehrkraft wiederholt im Sitzkreis unter Verwendung eines Geometriekörper-Sets die geometrischen Körper.  Die Lehrkraft stellt die bei learning-apps.org eingestellte App: „Körper-Rätsel“ vor und ein Beispiel-Rätsel wird vorgelesen und gemeinsam gelöst:  „Der gesuchte Körper hat nur eine Fläche. Er kann gut rollen, aber er ist kein Ei.“  Lösung: Kugel | Sitzkreis  Geometriekörper-Set  Smart-Board |
| Erarbeitung  (5‘) | Im Plenum werden FBegriffe gesammelt, die für Körper-Rätsel wichtig sind:  z.B. Ecken, Flächen, Kanten, rollen ….  AB wird verteilt und kurz besprochen. | AB |
| Erarbeitung  (20‘) | In Zweier-Teams oder allein entwerfen die Schülerinnen und Schüler Körper-Rätsel. | AB |
| Auswertung  (10‘) | Die fertigen Rätsel werden im Plenum vorgestellt und von den anderen Schülern erraten. |  |
|  | Im Anschluss werden alle gelungenen Rätsel in die neue Übungs-App eingestellt und von den Kindern noch einmal eigenständig gelöst. |  |