


| Phase/ (Zeit) /Methode | Beschreibung/ Inhalt | Material/ Medien |
|------------------------------|--|--|
| | <p>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.</p> <p>https://learningapps.org/1526970</p> <p>https://learningapps.org/2031383</p> |  |
| Einführung (10') | <p>Die Lehrkraft wiederholt im Sitzkreis unter Verwendung eines Geometriekörper-Sets die geometrischen Körper.</p> <p>Die Lehrkraft stellt die bei learning-apps.org eingestellte App: „Körper-Rätsel“ vor und ein Beispiel-Rätsel wird vorgelesen und gemeinsam gelöst:</p> <p>„Der gesuchte Körper hat nur eine Fläche. Er kann gut rollen, aber er ist kein Ei.“</p> <p>Lösung: Kugel</p> | Sitzkreis Geometriekörper-Set Smart-Board |
| Erarbeitung (5') | <p>Im Plenum werden FBegriffe gesammelt, die für Körper-Rätsel wichtig sind:</p> <p>z.B. Ecken, Flächen, Kanten, rollen</p> <p>AB wird verteilt und kurz besprochen.</p> | AB |

Transparenter Verlauf

| | | |
|----------------------|--|----|
| 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. | |

Körper-Rätsel lösen und erstellen
Dieses Material wurde erstellt von Dagmar Schilling-Scheibe und Daniel Meyer und steht unter der
Lizenz [CC BY-NC-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

