

Gemeinsames Lernen in der heterogenen Klassengemeinschaft (A)

Planungsbeispiel: „Die Tangramkatze“¹ – Zusammengesetzte Figuren aus Dreieck und Quadrat

Klassenstufen 1/2

Thema der Unterrichtsstunde (90 Minuten): „Die Tangramkatze“ – Zusammengesetzte Figuren aus Dreieck und Quadrat

Wissenserwerb

Die Schülerinnen und Schüler

- kennen zusammengesetzte Figuren
- gewinnen Einblick in Dreieck und Quadrat. (Klassenstufe 1)
- kennen Dreieck und Quadrat. (Klassenstufe 2)

Kompetenzentwicklung

Die Schülerinnen und Schüler

- erkennen, benennen, beschreiben Dreiecke, Vierecke und andere Vielecke und stellen diese dar. (Methodenkompetenz)
- legen und erfinden eigene zusammengesetzte Figuren. (Methodenkompetenz)
- zeichnen sauber mit Bleistift, schneiden aus und kleben auf. (Lernkompetenz)

Werteorientierung

Die Schülerinnen und Schüler schätzen den Wert der Ordnung.

¹ Rink, Maranke; van der Linden, Martijn. Die Tangramkatze. Scholtzeit Verlag. 2018.

	Prozessbezogene mathematische Kompetenzen				
	Problemlösen	Kommunizieren	Argumentieren	Modellieren	Darstellen
Zahl und Operation					
Raum und Form					
Muster, Strukturen, funktionaler Zusammenhang	X	X	X		X
Größen und Messen					
Daten und Zufall					

Planungsschritte

Zeit	Phasen	Inhalt	Sozialform	Bemerkung
5'	Einstieg/Motivation	<p>Lehrervortrag: Ich habe euch ein Buch mitgebracht, das wollen wir in der Stunde kennenlernen. In dem Buch steckt viel Geometrie zum Spielen drin. Eigentlich benötigt man nur eine geometrische Figur (Quadrat zeigen). Wie heißt sie? Was muss man über sie wissen?</p>	Gruppenarbeit	Buch: „Tangramkatze“ mit einzelnen Tangramteilen Quadrat
5'	Hinführung/Erarbeitung	<p>Aber hört und schaut selbst: „Poch, poch, poch! Spitz die Ohren, hör gut zu, auf geht's ins Geschichtenland. Wenn jetzt die Tür aufgeht, sind wir alle da. Komm mit auf die Reise, sie wird wunderbar!“</p> <p>Vorlesen des Buches bis „Stopp 1“ Betrachten des Puzzles Prüfen auf Vollständigkeit Nachzählen der Teile Erkennen und benennen der Formen Zuordnen der Wortkarten Anzahl und Form der Puzzleteile bestimmen Benennen des Puzzles: TANGRAM</p> <p>Vorübung zum Einstimmen des Gehirns: Nachlegen des Tangram-Quadrates</p>	Gruppenarbeit	Kamishibai-Theater Buch: „Tangramkatze“ Bildkarten Wortkarten für Figuren Tangram für jedes Kind Tangram auf Quadrat

15'	Arbeitsphase 1	<p>Lehrervortrag: In der Geschichte heißt es: Aus diesem Puzzle kann man alles machen. Spielregeln festlegen Aufgabe am Beispiel zeigen Tipps zum Legen</p> <p>Arbeitsauftrag: Lege die Katze, das Haus, den Fisch! Nutzt die Vorlagen als Hilfe.</p> <p>Zusatzangebot: Katzenkopf (ohne Innenlinie)</p>	Einzelarbeit	<p>Karte mit Spielregeln</p> <p>Katze, Haus, Fisch als Umriss, mit Innenlinien, als farbiges Bild je 2x pro Tisch</p> <p>Katzenkopf</p>
5'	Ergebnissicherung 1	<p>Unterrichtsgespräch: Was ist dir beim Legen und Probieren aufgefallen? Welche Figur war einfach/schwer? Begründe. Wie bist du vorgegangen?</p>	Gruppenarbeit	
10'	Arbeitsphase 2	<p>Weiterlesen des Buches bis „Stopp 2“: „Ich versuchte, noch eine Katze zu machen ...“</p> <p>Arbeitsauftrag: Lege deine eigene Katze (stehend, liegend).</p> <p>Hilfe/Impulse für eigenen Katze: Ausgelegte Tangram-Katzen im Raum Erinnerung an die Spielregeln</p>	Einzelarbeit	Tangram für jedes Kind
5'	Ergebnissicherung 2	<p>Galerierundgang Schleiche wie eine Katze im Zimmer umher. Bleibt bei eurer Lieblingskatze stehen. Hat die Schülerin/der Schüler die Spielregeln eingehalten? Begründe.</p>		

30´	Arbeitsphase 3	<p>Weiterlesen des Buches bis „Stopp 3“: „Hoppla, ich hatte mich vertan. Es war keine andere Katze ...“</p> <p>Arbeitsauftrag: Erfinde jemanden, mit dem deine Katze spielen möchte. Nutze dazu wieder Tangramteile.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Schneide sauber aus! 2. Lege zuerst, bis dir dein Wesen gut gefällt. 3. Klebe erst dann sauber auf. <p>Weitere Aufgabenimpulse: Benennen und gestalten des „Spielpartners“ Weiterschreiben der Geschichte</p> <p>Zusatzaufgabe: Nachlegen oder erfinden von Tangram-Vögeln</p>	Einzelarbeit	A4 Papier Tangramteile auf Quadrat in verschiedenen Farben Scheren Leim Vorlagen Vögel
12´	Ergebnis-sicherung 3/ Reflexion	<p>Galerierundgang: Umherlaufen im Klassenraum Auswahl eines gut gelungenen „Spielpartners“ Begründen der Auswahl Einschätzen der Figur/Einhalten der Spielregeln Einschätzen der Arbeitsweise (schneiden, kleben)</p> <p>Vorstellen der Figur durch den „Erfinder“ Namen, Vorgehensweise</p> <p>Unterrichtsgespräch im Sitzkreis Finden von 2 Spielgefährten, die sehr gut/ nicht gut zusammenpassen Begründung</p>	Partnerarbeit Sitzkreis	
3´	Schluss	<p>Lesen des Buches bis zum Schluss</p> <p>Verabschiedung: Räkelt und streckt euch auch wie eine Katze. Schleicht zu eurem Platz wie eine Katze.</p>	Sitzkreis	