

**LS 01 Beim Bingospiel Formen erkennen und ausmalen**

		Zeitrichtwert	Lernaktivitäten	Material	Kompetenzen
1	PL	5'	L gibt einen Überblick über den Ablauf der bevorstehenden Stunde.		<ul style="list-style-type: none"> - Fachausdrücke kennen und festigen - genau hinsehen - markieren - Gesprächsregeln einhalten - Ergebnisse genau vergleichen und berichtigen - zielgerichtet arbeiten und kooperieren - sachlich erklären - deutlich sprechen
2	PL	15'	L führt Flächen ein.	M1	
3	EA	15'	S ordnen auf einem Bild versteckte Formen den Flächen Rechteck, Quadrat, Dreieck und Kreis zu, indem sie diese farbig markieren.	M2.A1, Buntstifte	
4	PA	15'	S kontrollieren die Arbeiten mit wechselnden Zufallspartnern im Doppelkreis.	M2.A2, Bleistift	
5	GA	20'	In zugelosten Vierergruppen spielen S das Bingospiel (M3), wobei jeder S auf seinem Arbeitsblatt (M5, Flächenbilder 1-5) die vorgegebene Fläche (M4) farbig markiert.	M3, M4, M5	
6	PL	20'	Ausgeloste S berichten über den Verlauf des Spiels und präsentieren das Ergebnis.	M5	

Erläuterungen zur Lernspirale

Ziel der Doppelstunde ist, die geometrischen Flächen kennenzulernen und zu unterscheiden. Durch das Bingospiel schulen die Kinder ihre Wahrnehmung und vertiefen die Flächennamen. Der Sozialformenwechsel (EA – PA – GA) begünstigt ein tieferes Eindringen in die Thematik. Die Präsentation dient sowohl der Wiederholung und Reflexion des Gelernten als auch der Kontrolle.

Zum Ablauf im Einzelnen:

Im **1. Arbeitsschritt** erläutert und visualisiert der Lehrer das Vorgehen für die folgende Stunde. Er erklärt, dass die Schüler nach der Einführung der Grundflächen in Einzelarbeit auf einem Arbeitsblatt die Flächen entdecken und im Anschluss bei einem Bingospiel das Erkennen und Benennen der Flächen trainieren sollen.

Im **2. Arbeitsschritt** führt der Lehrer die Flächen (M1) ein. Um die Arbeit zu erleichtern, heftet er die farbig gestalteten Flächen an die Tafel.

3. Arbeitsschritt: In Einzelarbeit können die Kinder zunächst einmal feststellen, ob sie mit dem neuen Lernstoff zureckkommen. Sie erhalten M2 und ordnen dort auf einem Bild versteckte Formen den passenden Flächen zu, indem sie diese farbig markieren.

Der **4. Arbeitsschritt** beinhaltet einen Doppelkreis, in dem die Kinder durch zwei- bis dreimaliges Rotieren wechselnde Partner zugeteilt bekommen. So kann das Ergebnis mit verschiedenen Lernpart-

nern abgeglichen werden, was eine genauere und zuverlässigere Kontrolle ermöglicht.

5. Arbeitsschritt: Mithilfe von Farbkarten werden Zufallsgruppen gebildet. Die Farbe entscheidet auch über den Gruppentisch, an dem die Gruppe sich trifft. Es ist günstig, je einen Gruppensprecher (Schüler mit hoher Sozialkompetenz) durch den Lehrer zu bestimmen, der auf eine geregelte Arbeit achtet. An den Gruppentischen legt der Lehrer für jede Gruppe die Materialien M4 und M5 sowie ein Aufgabenblatt mit Spielanleitung (M3) aus. Jeder Schüler erhält zunächst einen Ausschneidebogen (M4) und schneidet die Bingokarten aus. Dann werden alle Karten gemischt und verdeckt in die Mitte gelegt. Jeder Schüler bekommt eines der Bilder von M5. Dort werden immer nur genau die Flächen ausgemalt, die auf der aufgedeckten Karte abgebildet sind (z. B. gleichseitige große Dreiecke). Die Schüler verfahren der Reihe nach so lange, bis ein Kind alle Flächen markiert hat und „Bingo“ ruft.

Der **6. Arbeitsschritt** dient nicht nur zur Kontrolle, sondern gibt auch Feedback über das methodische Vorgehen. Aus jeder Gruppe wird jeweils ein unterschiedliches Flächenbild von einem oder zwei Schülern präsentiert. Vor der Präsentation ist auf das deutliche, zur Klasse hin orientierte Sprechen hinzuweisen. Die ausgewählten Schüler bringen ihr Arbeitsblatt mit und stellen sich gut sichtbar vor den „Kinohalbkreis“. Alle anderen Schüler haben ihre Arbeitsblätter ebenfalls dabei und können gegebenenfalls korrigieren.

Notizen:**✓ Merkposten**

Für die Bildung der Zufallsgruppen sind Farbkarten bereitzuhalten.

Für jedes Kind Spielanleitung (M3), Flächenkarten (M4) sowie je ein Flächenbild (M5) kopieren.

Für den Gruppensprecher eignet sich ein sichtbar befestigter Kreppklebestreifen mit Aufschrift.

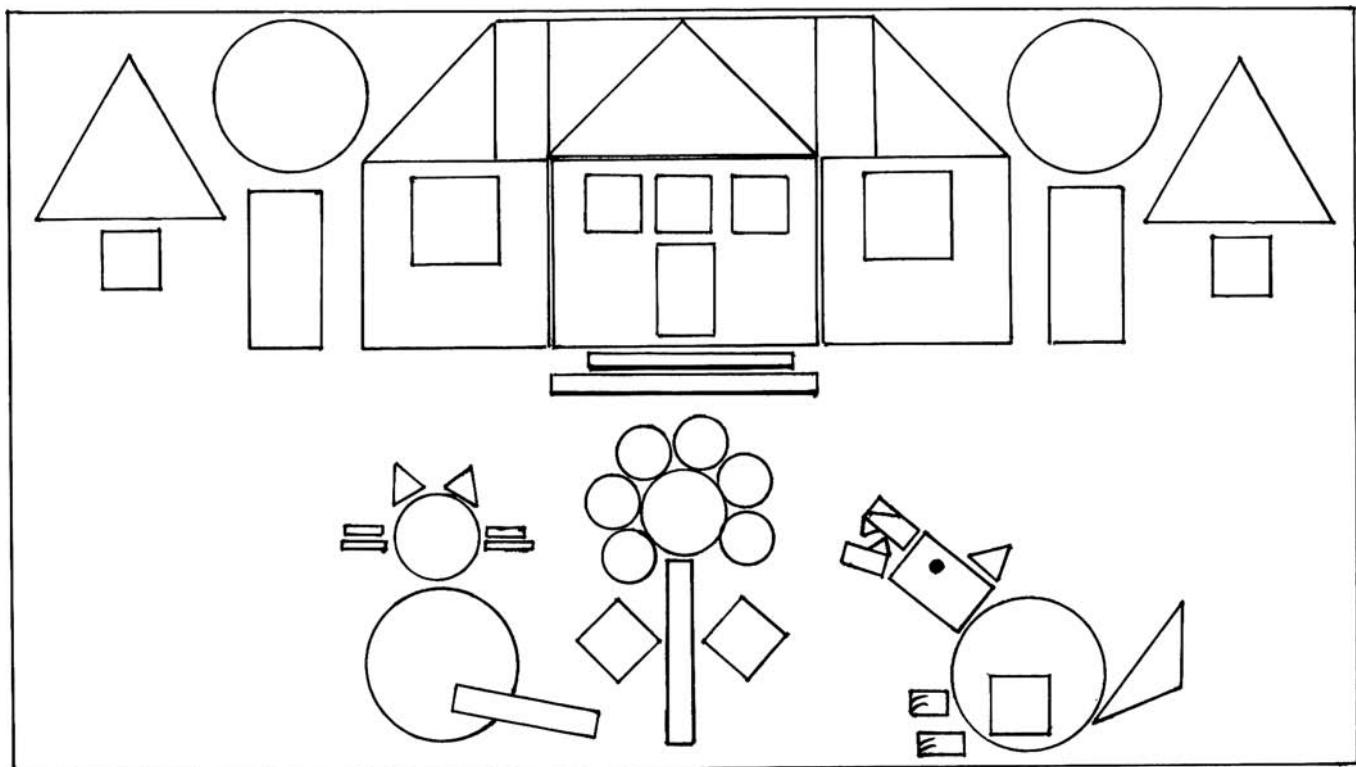
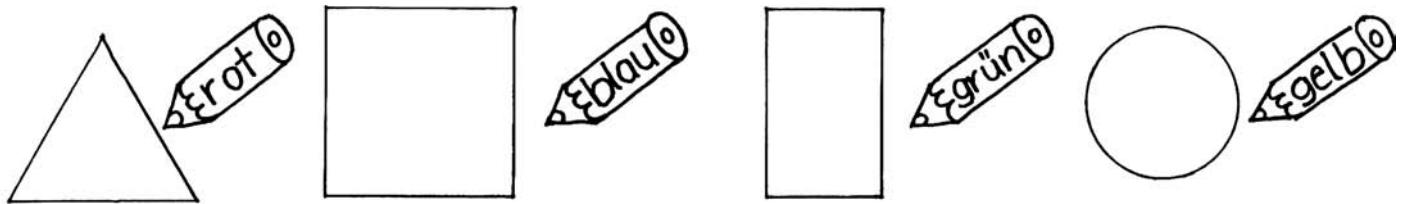
Tipp

Zur Korrektur im Kinohalbkreis Schreibunterlagen mitbringen lassen.

A1 Findest du im Bild die Flächen Rechteck, Quadrat, Dreieck und Kreis?

Male sie farbig aus:

- das Dreieck in Rot
- das Quadrat in Blau
- das Rechteck in Grün
- den Kreis in Gelb



A2 Besprich deine Arbeit mit einem Partner im Doppelkreis.



LS 01.M3 – Spielanleitung „Bingo“

Schneidet die Flächenkarten aus.
Legt sie verdeckt auf einen Stapel.

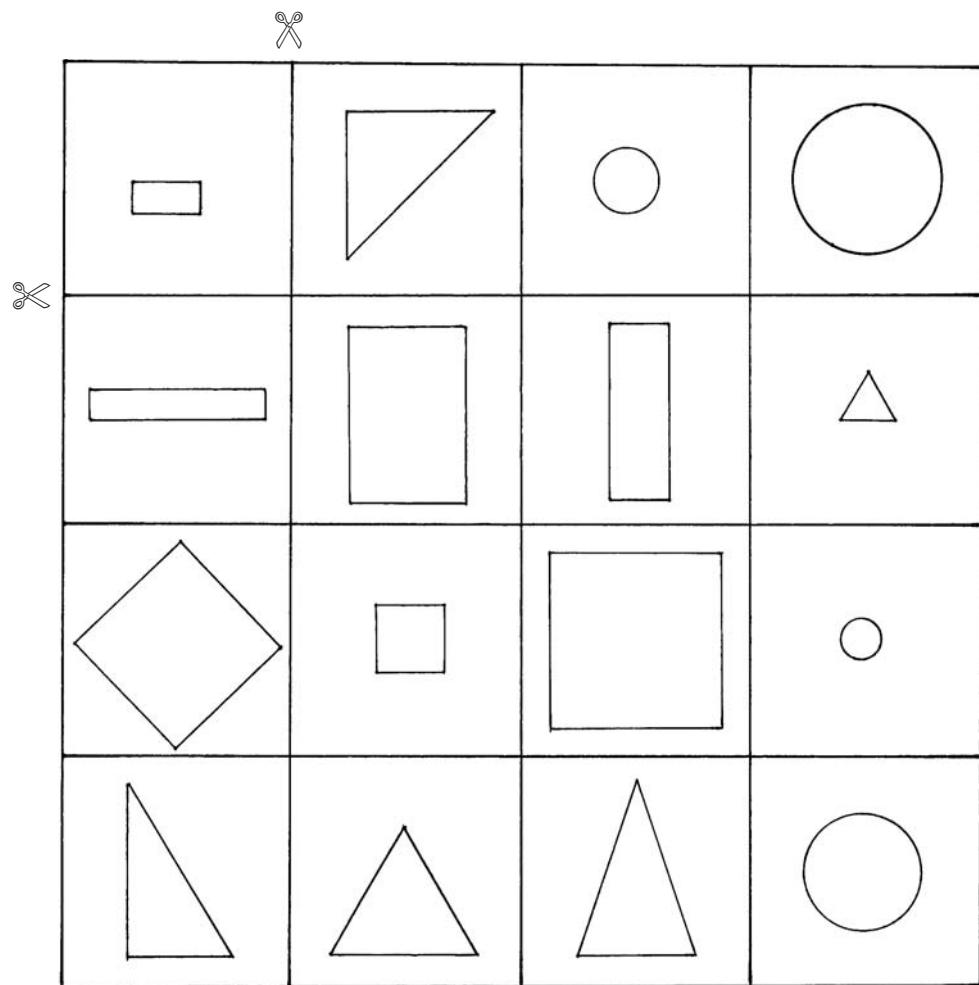
Deckt abwechselnd eine Karte auf.
Der Spieler, der die Karte gezogen hat, nennt den Namen der Fläche, der sich auf der Karte befindet.

Jeder Spieler markiert auf seinem Flächenbild alle Flächen, die dieser Fläche entsprechen, in den vorgegebenen Farben.

Hat ein Spieler alle Flächen auf seinem Bild angemalt, ruft er „Bingo!“.



LS 01.M4 – Flächenkarten





LS 01 Geometrische Körper in der Umwelt entdecken

		Zeitrichtwert	Lernaktivitäten	Material	Kompetenzen
1	PL	5'	L gibt einen Überblick über den Ablauf der Stunde.		- Auswahl treffen - eigene Meinung begründet vertreten
2	EA	5'	S sammeln in der Klasse Gegenstände, die den vorgegebenen Körpern entsprechen.	M1.A1	- andere Meinungen überprüfen und zulassen - konstruktiv diskutieren
3	PA	5'	S besprechen ihre Einschätzungen mit einem zugehörigen Partner. Unpassende Gegenstände werden zurückgeräumt.	M1.A2	- zielgerichtet arbeiten und kooperieren - strukturieren
4	GA	5'	In jeder Zufallsgruppe stellen die S alle Gegenstände in Gruppen zusammen, die denselben geometrischen Körper darstellen.	M1.A3	- selbstständig kontrollieren
5	PL	10'	Bei der Stafettenpräsentation sortieren die Gruppen ihre vorstrukturierten Gegenstände in Form einer Tabelle für alle sichtbar auf dem Boden.	M1.A4	
6	EA	10'	Jeder S schneidet die aufgezeichneten Gegenstände aus und ordnet diese selbstständig in die richtigen Spalten einer Tabelle ein.	M2.A1	
7	EA	5'	S kontrollieren ihre Arbeit mit dem Lösungsblatt.	M2.A2, M3	

Merkposten

Ausreichend Gegenstände, die den geometrischen Körpern entsprechen, zur Verfügung stellen.

Für die Bildung der Zufallspaare und Zufallsgruppen geeignete Losgegenstände (Kartenspiel, Farb-, Paar-, Ziffern- oder Buchstabenkarten) bereithalten.

Tipp

Beim Ordnen der Gegenstände im Plenum geometrische Körper (LS06. M2, S. 66ff.) mit Namenskarten in einer Reihe nebeneinander stellen (=Tabellenvorgabe)

Erläuterungen zur Lernspirale

Ziel der Stunde ist das Kennenlernen geometrischer Körper sowie die Sensibilisierung, dass es in unserer Umwelt viele Gegenstände gibt, die ihnen entsprechen. Die Schüler setzen sich dadurch handelnd mit ihren Merkmalen auseinander. Der Sozialformenwechsel (EA – PA – GA) begünstigt ein tieferes Eindringen in die Thematik. Durch die abschließende Einzelarbeit erfahren die Schüler, inwieweit sie den Lernstoff durchdrungen haben.

Zum Ablauf im Einzelnen:

Im **1. Arbeitsschritt** erläutert der Lehrer das Vorgehen für die folgende Stunde.

Im **2. Arbeitsschritt** bearbeiten die Schüler M1.A1. Sie sammeln im Klassenzimmer Gegenstände, die den darauf abgebildeten geometrischen Körpern (Würfel, Quader, Pyramide, Kegel, Prisma, Zylinder, Kugel) entsprechen.

Im **3. Arbeitsschritt** gleichen die Schüler ihre Sammlung mit der eines Zufallspartners ab und legen möglicherweise nicht passende Gegenstände zurück.

Im **4. Arbeitsschritt** bilden immer zwei Tandems eine Vierergruppe. Alle gesammelten Gegenstände der Gruppe werden zusammengenommen und sortiert.

Im **5. Arbeitsschritt** bringen die Schüler nacheinander immer einen Gegenstand zur „Tabelle“ auf dem Boden. Diese kann mithilfe der Vorlagen von LS06.M2 (S. 66ff.), siehe auch Tipp, erstellt werden. Die Schüler dürfen keine gleichen Gegenstände (z.B. Spielwürfel) in der Tabelle einordnen. Günstig ist, wenn die Gruppenmitglieder während der Präsentation schon verwendete Gegenstände aussortieren. So fällt die Entscheidung für den Schüler, der den nächsten Gegenstand einordnet, leichter. Die Schüler sollen in den nächsten Arbeitsschritten in stiller Einzelarbeit selbst überprüfen, ob die vorangegangene Erarbeitung ausreichend war.

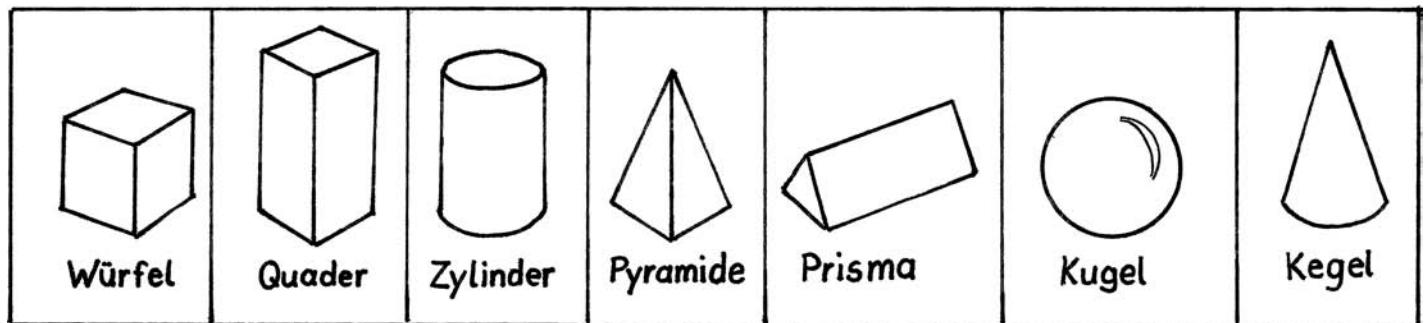
Dafür erhalten sie im **6. Arbeitsschritt** M2, auf dem sie Bilder dem entsprechenden geometrischen Körper zuordnen sollen. Das Ausschneiden der Bilder können auch schon Schulanfänger leisten, da das Schreiben oder detaillierte Zeichnen wegfällt. Hier ist darauf hinzuweisen, dass die Schüler erst legen, dann kontrollieren und anschließend erst kleben sollen („Erst legen, dann kleben!“).

Für die Kontrolle (**7. Arbeitsschritt**) sind mehrere Lösungsblätter vonnöten, da die Schüler diese mit auf ihren Platz nehmen müssen. Ansonsten würden die ausgeschnittenen und gelegten Bilder beim Transport durcheinandergeraten.

Notizen:

01 Geometrische Körper in der Umwelt entdecken

A1 Hier siehst du geometrische Körper.



Sammle Gegenstände mit der Form eines Würfels, eines Quaders, eines Zylinders, einer Pyramide, eines Prismas, einer Kugel und eines Kegels.

A2 Besprich mit einem Partner die Auswahl deiner Gegenstände.

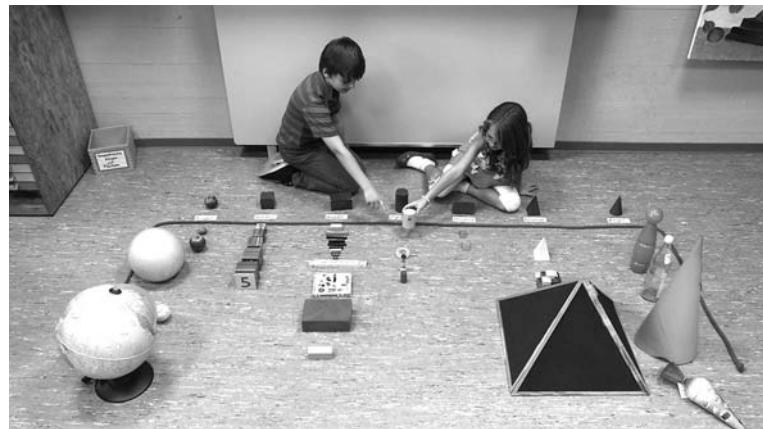
Räumt Gegenstände zurück, die nicht zu den vorgegebenen geometrischen Körpern passen.



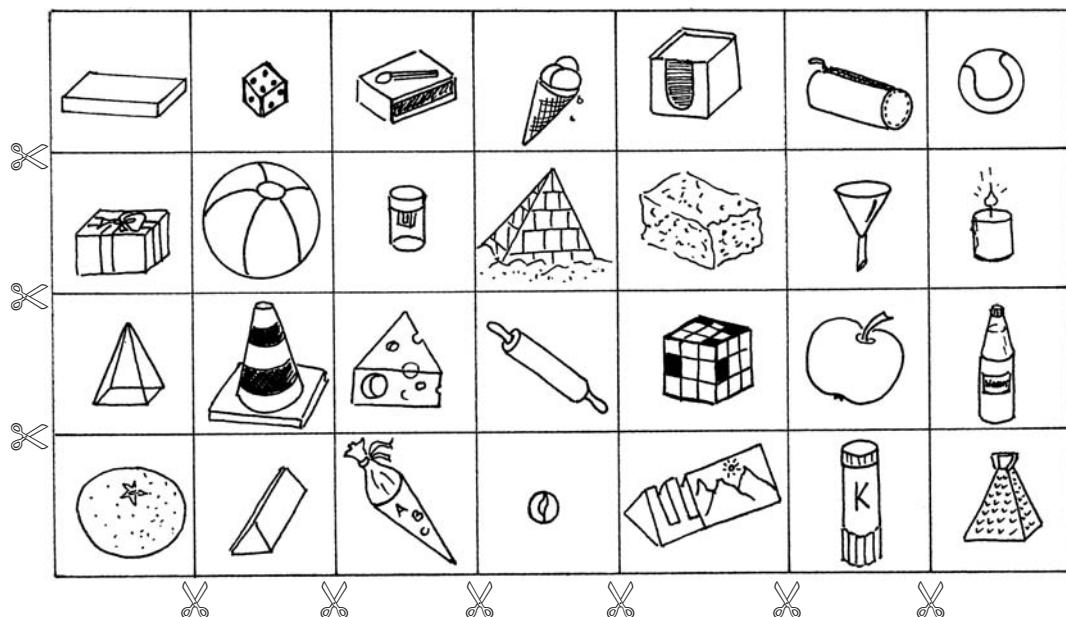
A3 Stellt in der Gruppe alle Dinge zusammen, die dieselben Merkmale aufweisen.



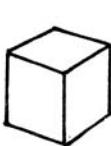
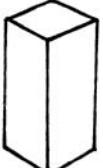
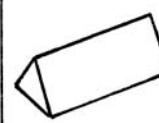
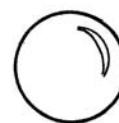
A4 Ordnet eure Körper bei einer Stafettenpräsentation.



A1 Ordne die abgebildeten Gegenstände in der Tabelle ein.
Schneide dazu die Bilder aus und lege sie in die richtige Spalte der Tabelle.



						
Würfel	Quader	Zylinder	Pyramide	Prisma	Kugel	Kegel

A2 Kontrolliere mit dem Lösungsblatt.
Klebe die Bilder auf, wenn alles richtig ist.