

# Inhalt

---

Ein Schiff ist gestrandet . . . . .	3	Das Geobrett . . . . .	16
Würfelspiel mit einem Partner . . . . .	5	Zaubern mit dem Geobrett . . . . .	17
Abdrücke im Watt . . . . .	7	Ein Schiff fährt vorüber . . . . .	18
Abdrücke – Körper und Flächen . . . . .	8	Tangram . . . . .	19, 20
Formen . . . . .	9	Die Symmetrie der Meerestiere . . . . .	21
Erkennst du alle Formen? . . . . .	10	Ein dicker Fisch? . . . . .	22
Formenrätsel . . . . .	11	Ein zweites Schiff? . . . . .	23
Segelschiffe . . . . .	12	Schiffe . . . . .	24
Mein eigenes Bild . . . . .	13	Meerestiere-Puzzle . . . . .	25
Das Lineal . . . . .	14	Welcher Name entsteht? . . . . .	28
Ein tolles Brett . . . . .	15	Anhang . . . . .	29



© Myrtel® Verlag  
4., unveränderte Auflage 2017

ISBN 978-3-938782-85-9

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Hinweis zu § 52 a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden.

Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

Satz/Layout: PrePress-Salumae.com, Kaisheim

[www.myrtel.de](http://www.myrtel.de)

