

# Graue Tangram Tierfiguren 1

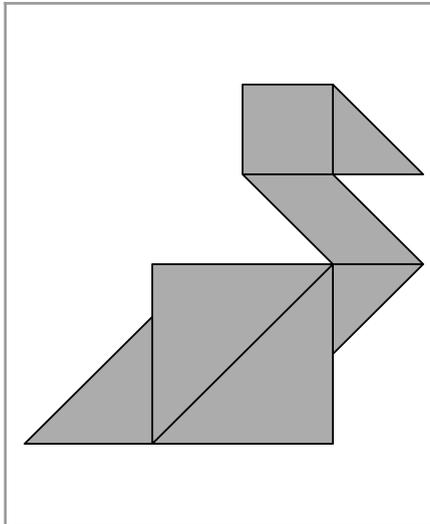
AT5

Name: \_\_\_\_\_

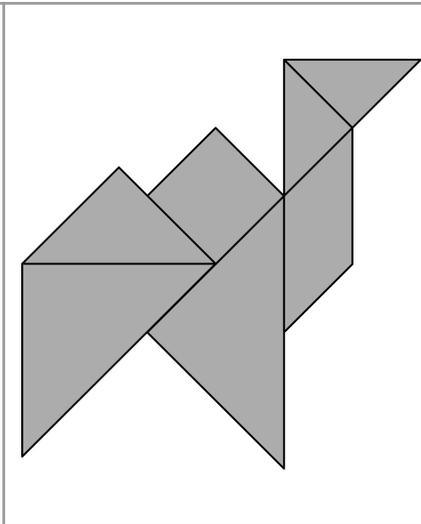
Datum: \_\_\_\_\_

Mit sieben Tans Tiere darstellen

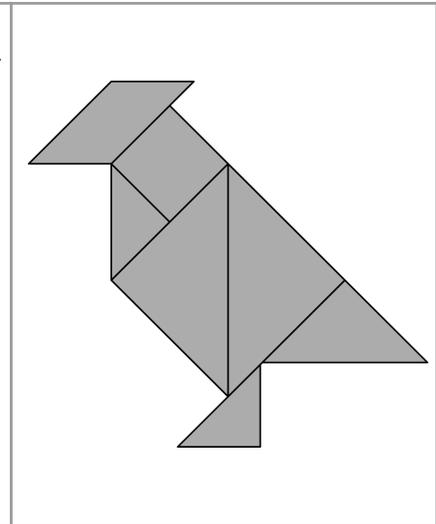
Lege die vorgegebenen Tierfiguren mit deinem selbstgemachten Tangram nach.



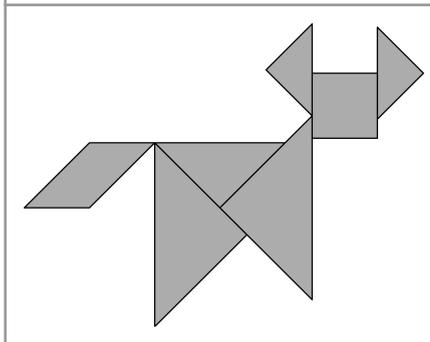
der Schwan 1



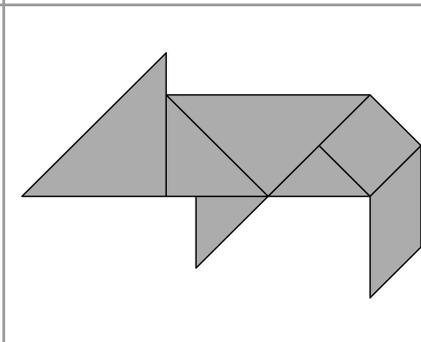
das Kamel



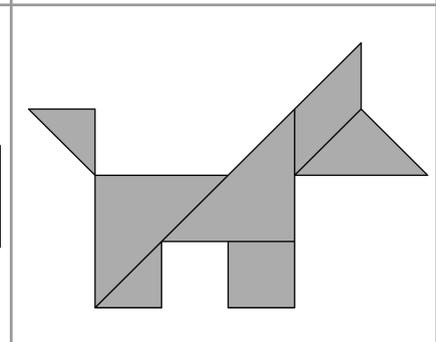
der Rabe



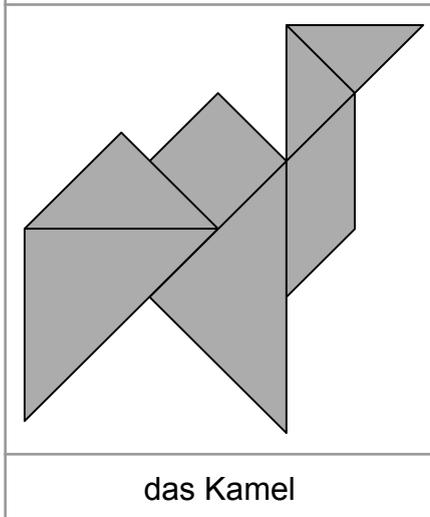
der Stier



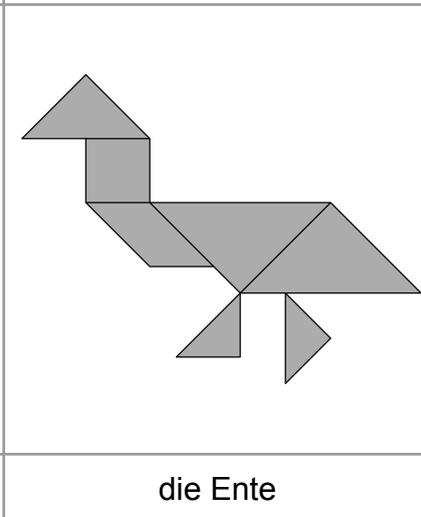
die Maus



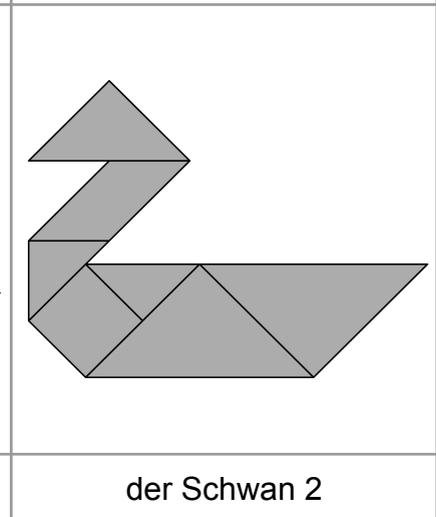
der Hund



das Kamel



die Ente



der Schwan 2

## Informationen und Lösungen für Lehrpersonen

<b>Thema:</b>	vorgegebene Tierfiguren nachlegen, Tangram Tiere darstellen
<b>Problemlösebereich:</b>	Schulung des logischen Denkens und Training der räumlichen Vorstellung auf spielerische Weise
<b>Unterrichtsfächer:</b>	M, D, SU, BE
<b>Material:</b>	Arbeitsblatt, Tangram
<b>Dauer:</b>	1 UE
<b>Sozialform:</b>	Einzelarbeit oder Team
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	 (Schulstufe 1 bis 2)
<b>Weiterführendes Arbeitsblatt:</b>	Graue Tangram Tierfiguren 2 <span style="float: right;"><b>AT6</b></span>

### Hinweise und Lösungsvorschläge

Mit den Tangram Teilen des selbst hergestellten Tangrams werden verschiedene Tiere nach der Vorlage zusammengestellt.

### Differenzierung

Eine individuelle und selbst erfundene Darstellung von Tierbildern fördert die Kreativität. Der Austausch mit Mitschülerinnen und Mitschülern über die selbst erstellten Figuren und das Beschreiben, wie welche Teile zusammengesetzt wurden, stärkt das haptische Tun und die kommunikative Fähigkeit.

### Übung und Wettbewerb

Bei den Schülerinnen und Schülern wird die Fähigkeit zum kreativen Problemlösen angesprochen. Ziel des Tangram Spiels ist es, eigene Lösungsstrategien zu entwickeln und eigene Tangram Figuren zu erfinden. Sobald die Schülerinnen und Schüler Erfahrungen gesammelt haben, kann man diese Tierfiguren im Team um die Wette legen lassen.