

Inhalt		Eigenschaften von Körpern, ihre Netze und Flächenformen	
		Thema im Buch: „Von Schachteln“	Zeit: 6 Wochen
Sachkompetenzen	Grundlegende Kompetenzen <ul style="list-style-type: none"> • Verpackungen nach gleicher Form einteilen u. geometrischen Körpern zuordnen • Grundbegriffe (siehe K4) zur Beschreibung ebener und räumlicher Figuren verwenden • Grundfiguren (Rechteck, Quadrat, Parallelogramm) und Grundkörper (Quader, Würfel) benennen, charakterisieren und in der Umwelt identifizieren • Körpermodelle nachbauen u. zerlegen • Körpernetze zeichnen u. Körperformen zuordnen • Parallele und senkrechte Geraden mit dem Geo-Dreieck zeichnen • Schrägbilder nach vorgegebenen Regeln erstellen Erweiterte Kompetenzen <ul style="list-style-type: none"> • An vorgegebenen Steckbriefen die geometrischen Körperform erkennen u. benennen (S. 78,8 und 79,10) • Die eulersche Formel kennenlernen u. an Beispielen überprüfen (S. 79) • Fehler bei falschen Netzen erkennen u. verbessern (S. 76,6+7) • Lagebeziehungen von Körpern auf Netzen übertragen und umgekehrt (83) • Abstand von Punkt zu Geraden bestimmen (87,12) • Schrägbilder aus verschiedenen Perspektiven zeichnen (93,10) • Aufgaben mit dem Somawürfel lösen (S. 94) 		
	Allgemeine mathematische Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • K1: Kommunizieren und argumentieren: <ul style="list-style-type: none"> ○ (G): Körper- u. Flächenformen beschreiben (S. 78/8) ○ (G): Das Konstruieren von 2 senkrecht zueinander verlaufenden Geraden beschreiben ○ (G): Fehler in der Beschreibung eines Körpers finden und erklären (79,11) ○ (E): Fehler in Körpernetzen finden und erklären (82) • K2 (): Probleme mathematisch lösen: <ul style="list-style-type: none"> ○ (E): Flächenmarkierungen an Körpern auf Netze übertragen (83) • K3 (): Modellieren: <ul style="list-style-type: none"> ○ (G): Vierecke aus einer bestimmten Anzahl von Streichhölzern konstruieren (AH S. 31) ○ (E): mit Hilfe von Informationen aus einer Seekarte Orts-Entfernungen bestimmen (87,12) • K4 (): Darstellungen verwenden und mit Symbolen, formalen u. technischen Elementen der Mathematik umgehen: <ul style="list-style-type: none"> ○ Schrägbilder ○ Netze; Körper ○ Zeichen (parallel) ; (senkrecht) ○ Begriffe: Punkt, Gerade, Strecke, Abstand, parallel, senkrecht, Kante, Ecke (Spitze), Fläche, Körper 	
Handlungs- und	<ul style="list-style-type: none"> • Verpackungen sortieren und klassifizieren • Lernplakate erstellen • Herstellen von Körpern und Netzen aus verschiedenen Materialien (Papier, geoshapes) 		
Hinweise zur Leistungsbeurteilung	Testvorgaben (mindestens eine Aufgabe in der Art der folgenden Beispiele): K1: <ul style="list-style-type: none"> • Begründen, warum ein Quadrat zugleich ein Rechteck (G), ein Parallelogramm (E) ist • (G): Die Konstruktion eines Rechteckes auf unliniertem Papier beschreiben 		
Fächerübergreifende Themen:		Material:	Ablaufvorschlag:
		<ul style="list-style-type: none"> • Geometriekasten (Körpermodelle) • Verpackungs-Material • Geoshapes 	Siehe Themenplan