

| Klasse 1/2 | Klasse 3 | Klasse 4 |
|--|---|---|
| <p>Kennen von Lagebeziehungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beschreiben von Lagebeziehungen (zwischen Objekten) • Umgang mit Lagebeziehungen <p>Kennen von Möglichkeiten zur gedanklichen Orientierung im Raum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Operieren mit Vorstellungsinhalten <p>Übertragen des Wissens über lineare Figuren auf ebene Figuren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vergleichen vielfältiger ebener Figuren nach selbst gefundenen und vorgegebenen Kriterien • Erkennen, Benennen, Beschreiben und Darstellen von Dreiecken, Vierecken und anderen Vielecken <p>Kennen zusammengesetzter Figuren, Muster und Ornamente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untersuchen, Beschreiben und Fortsetzen einfacher Muster, auch Kreismuster, Herstellen der Beziehung zu arithmetischen Mustern • Auslegen von ebenen Figuren <p>Einblick gewinnen in die Spiegelung als Abbildung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Symmetrien an ebenen Figuren • Verbindung zum Halbieren <p>Anwenden geometrischen Wissens zur Flächengestaltung</p> | <p>Übertragen des Wissens über Lagebeziehungen auf Möglichkeiten zur gedanklichen Orientierung im Raum</p> <ul style="list-style-type: none"> • in einer real gegebenen räumlichen Situation handelnd und gedanklich wiedergeben (Beschreiben von Wegen, Angeben von Richtungen) • zu ebenen Darstellungen die räumliche Wirklichkeit vorstellen (Herstellen von Würfelbauwerken nach Bauplänen, gedankliches Verändern von Würfelbauten) <p>Übertragen des Wissens über lineare und ebene Figuren</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf das Parallelogramm • Zerlegen, Ergänzen, Entdecken, Vergleichen, Zusammensetzen ebener Figuren <p>Übertragen des Wissens über Quader auf das Zeichnen von Würfelnetzen</p> <p>Kennen achsensymmetrischer Darstellungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erkennen achsensymmetrischer Figuren, Einzeichnen von Spiegelachsen <p>Kennen von Pyramide, Kegel, Zylinder</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körper beschreiben und zueinander in Beziehung setzen • Betrachten aus unterschiedlichem Blickwinkel • Darstellen <p>Kennen von Lösungsstrategien für Denkspiele, Legespiele</p> | <p>Anwenden des Wissens über Lagebeziehungen auf Möglichkeiten zur gedanklichen Orientierung im Raum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beschreiben von Wegen <p>Einblick gewinnen in die Darstellung komplizierterer Körper in der Wirklichkeit und in der Abbildung</p> <p>Übertragen des Wissens über lineare und ebene Figuren</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf das Trapez • beim Systematisieren der Vierecke <p>Kennen des Ermitteln von Flächeninhalt und Umfang ebener Figuren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zerlegen von Figuren und Vergleichen hinsichtlich des Flächeninhalts • Messen des Flächeninhalts durch Auslegen und Auszählen mit Einheitsquadraten <p>Beherrschen des Herstellens achsensymmetrischer Figuren</p> <p>Anwenden des Wissens über Körper</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beschreiben der Eigenschaften von bekannten Körpern • Herstellen von Körper- und Kantenmodellen • Bestimmen des Rauminhalts durch Anzahl von Einheitswürfeln bei Quadern <p>Kennen vielfältiger Denksport- und Knobelaufgaben</p> <p>Gestalten von Problemlösungen zu geometrischen und arithmetischen Sachverhalten vor allem in der Vorstellung</p> <p>Übertragen des Wissens über Flächengestaltung beim Herstellen von Körpern</p> |