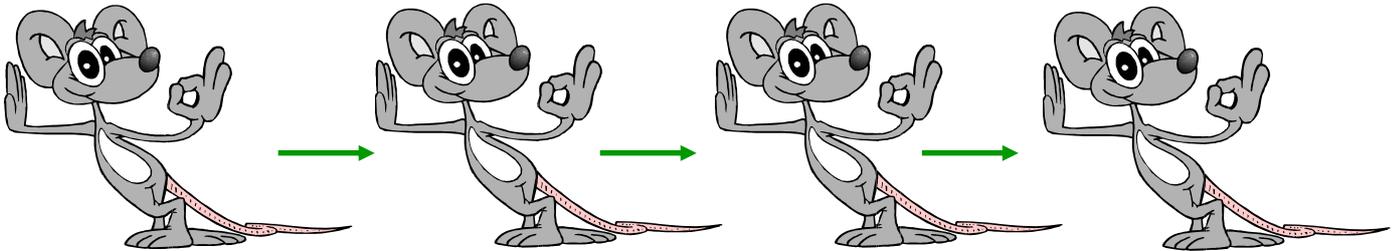


Werstatt

Verschieben von Figuren

Stationenplan von _____



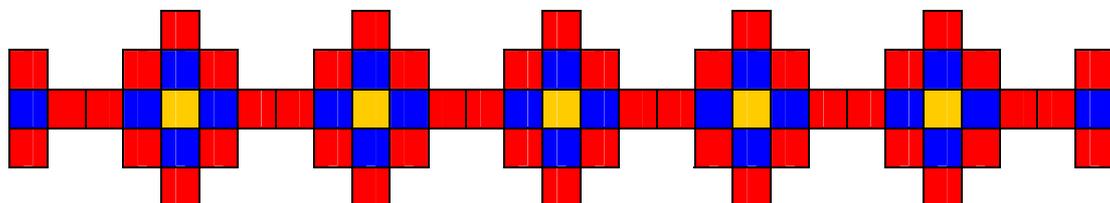
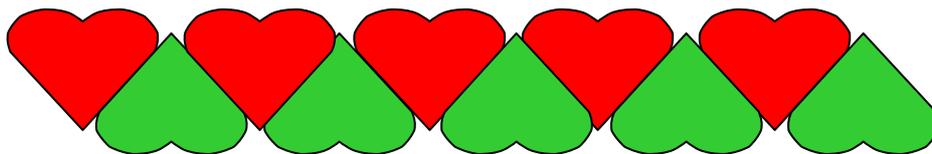
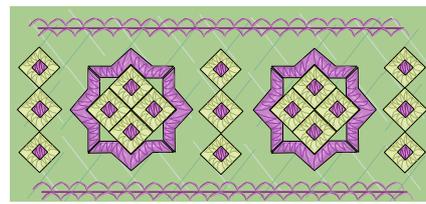
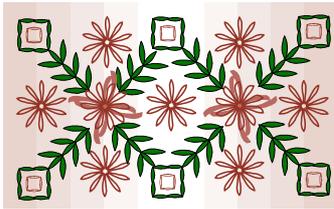
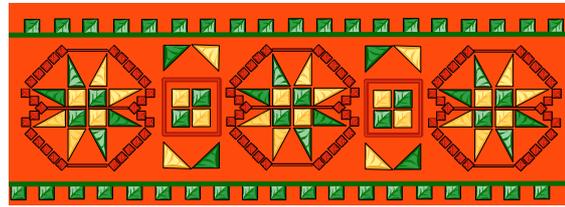
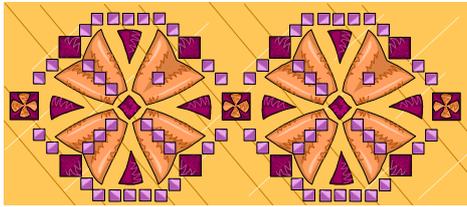
Kreuze an!

	Ich habe die Station bearbeitet und finde sie		
	leicht	mittelschwer	schwer
Station 1: Ornamente			
Station 2: Übertrage die Bandmuster in dein Heft!			
Station 3: Zeichne die Bandmuster weiter!			
Station 4: Welche Figur wurde jeweils verschoben?			
Station 5: Verschiebe nach Vorschrift!			
Station 6: Zeichne jede Figur ins Heft und verschiebe sie nach Vorschrift!			
Station 7: Partnerdiktat			
Station 8: Notiere die Verschiebevorschrift!			
Station 9: Trage unter die verschobenen Figuren den richtigen Buchstaben ein!			
Station 10: Finde mit Hilfe der Verschiebungsvorschrift die richtige Figur!			
Station 11: Max möchte in seinem Zimmer die Möbel umstellen!			
Station 12: Nagelbrett-Bandolino			
Station 13: Spiel			
Station 14: Klammerkarte			

Station 1:

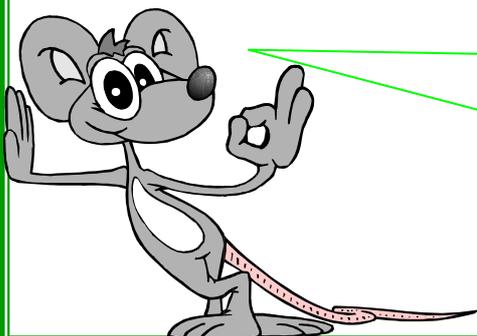
Ornamente

Ornamente sind Schmuckbänder, in denen immer die gleichen Figuren wiederholt werden. Durch das Verschieben dieser Figuren entsteht schließlich ein Muster.



Solche Ornamente kannst du auch selber herstellen!

1. Nimm ein kariertes Papier und zeichne dort Kästchenmuster auf!
2. Nimm ein Stück Moosgummi und zeichne eine Figur auf! Schneide aus!
Die nun entstandene Schablone malst du mit Wasserfarbe an!
Schon kannst du die Figur immer wieder nebeneinander stempeln bis ein Ornament entstanden ist!

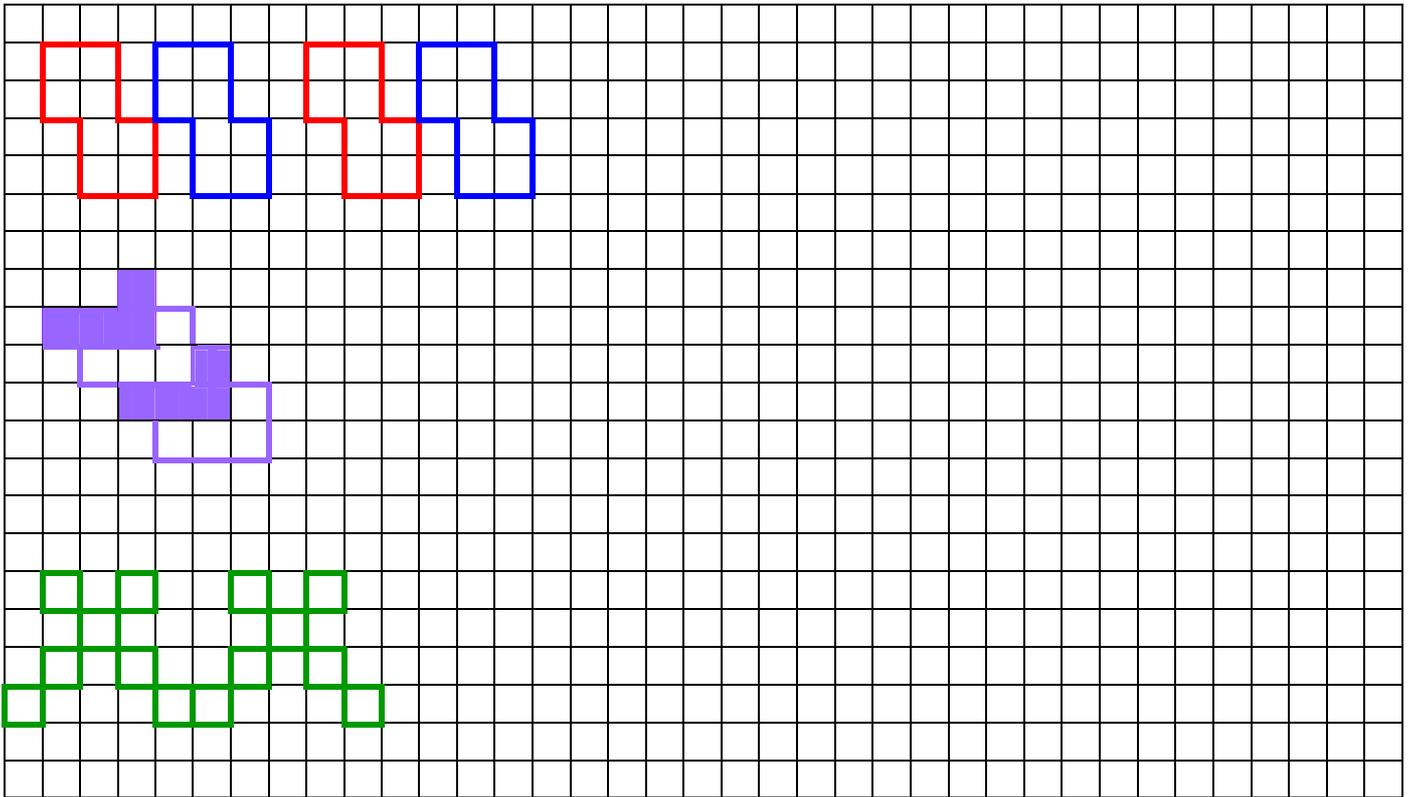


„Ornare“ ist ein lateinisches Wort und heißt „schmücken“. Kannst du dir nun denken, warum die Muster Ornamente heißen?

Station 3:

Zeichne die Bandmuster weiter!

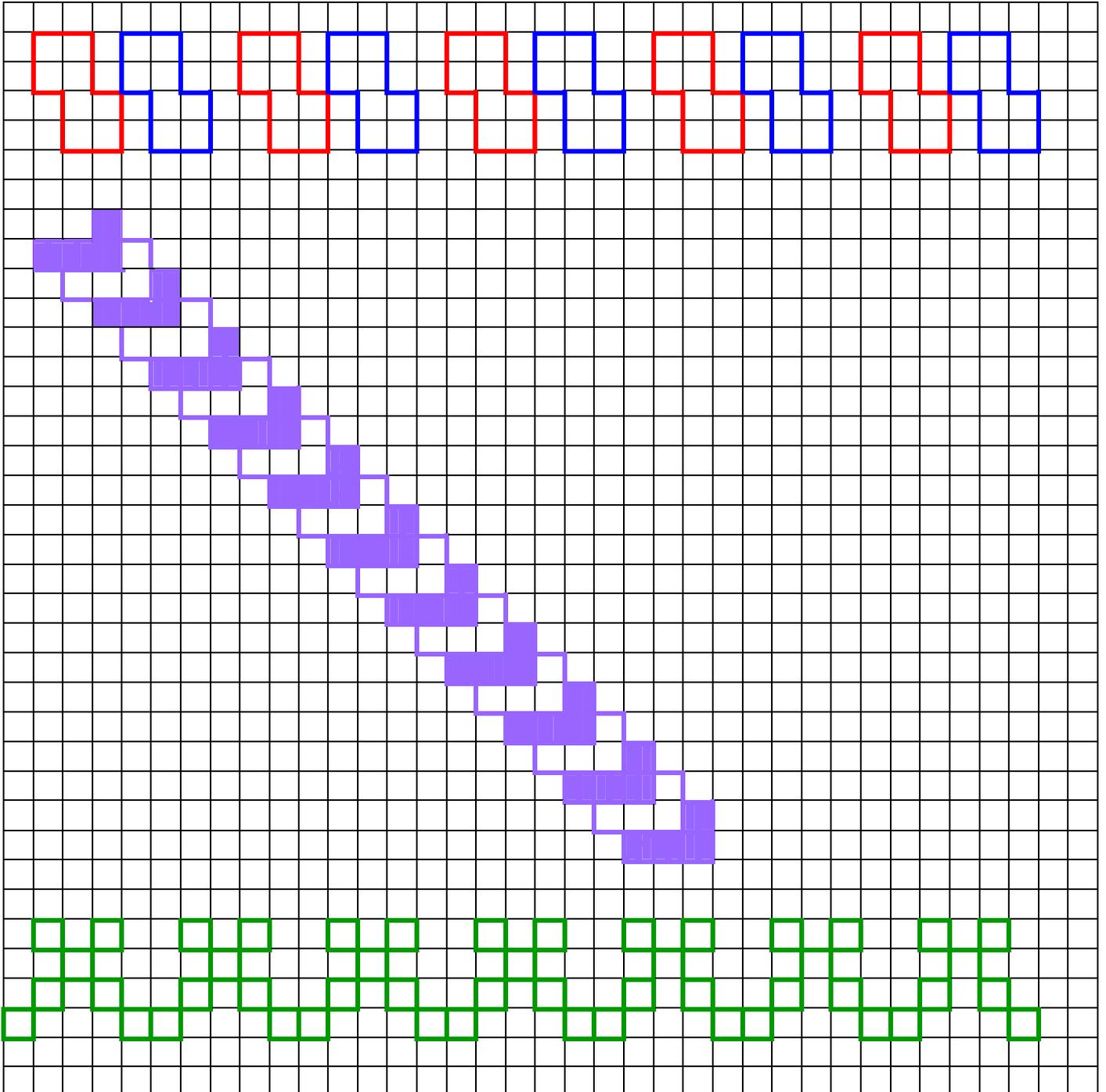
Schau genau! Arbeite im Heft!



Station 3: Lösung

Zeichne die Bandmuster weiter!

Schau genau! Arbeite im Heft!

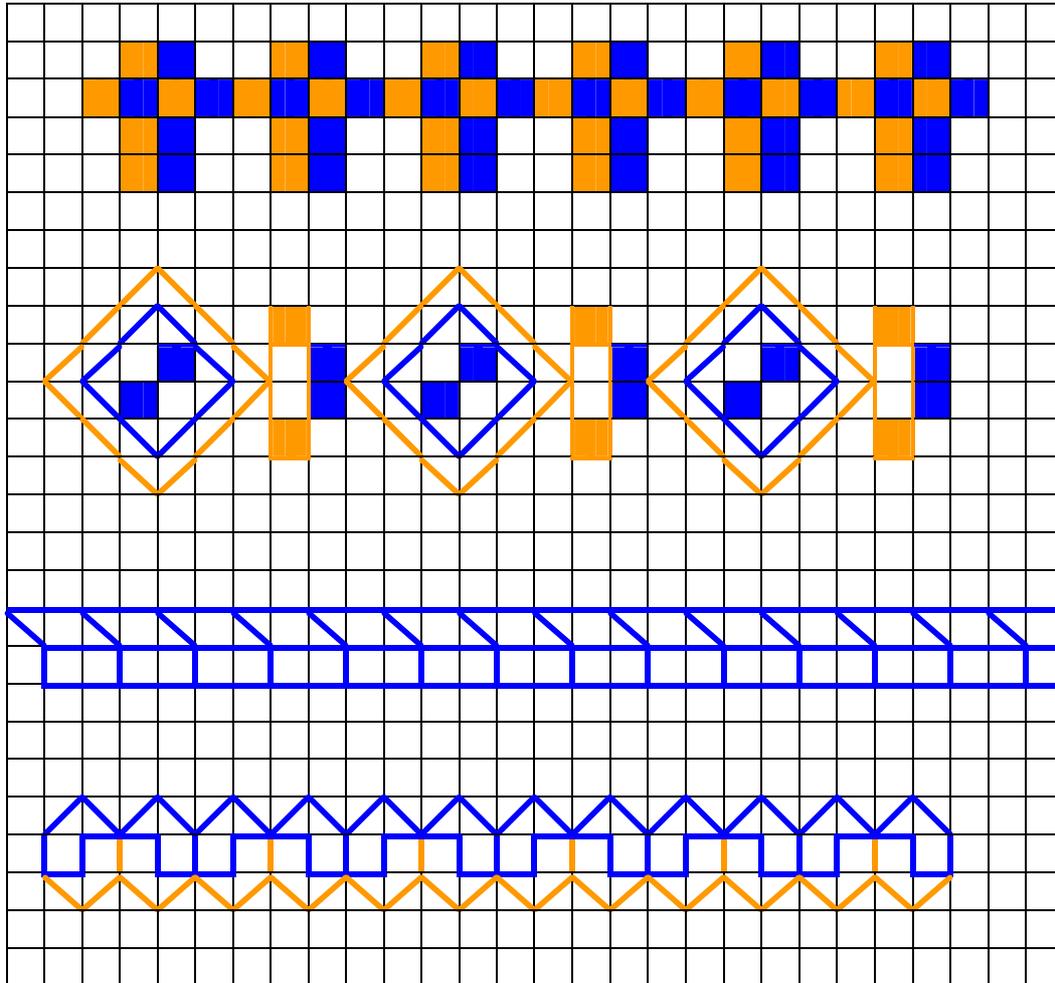


Station 4:

Welche Figur wurde jeweils verschoben?

Diese erste Figur, die immer wieder verschoben wird, heißt Ausgangsfigur!

Zeichne die Ausgangsfigur ins Heft!

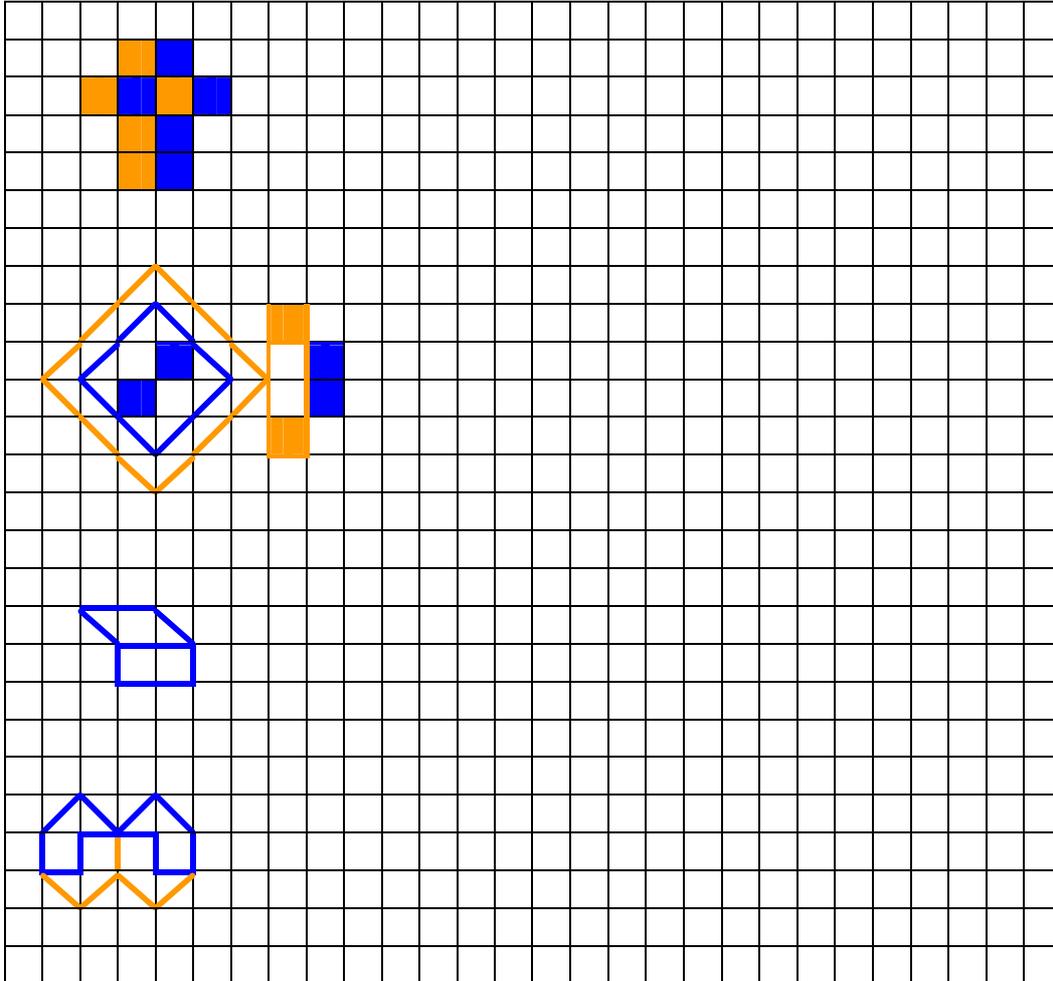


Station 4: Lösung

Welche Figur wurde jeweils verschoben?

Diese erste Figur, die immer wieder verschoben wird, heißt Ausgangsfigur!

Zeichne die Ausgangsfigur ins Heft!

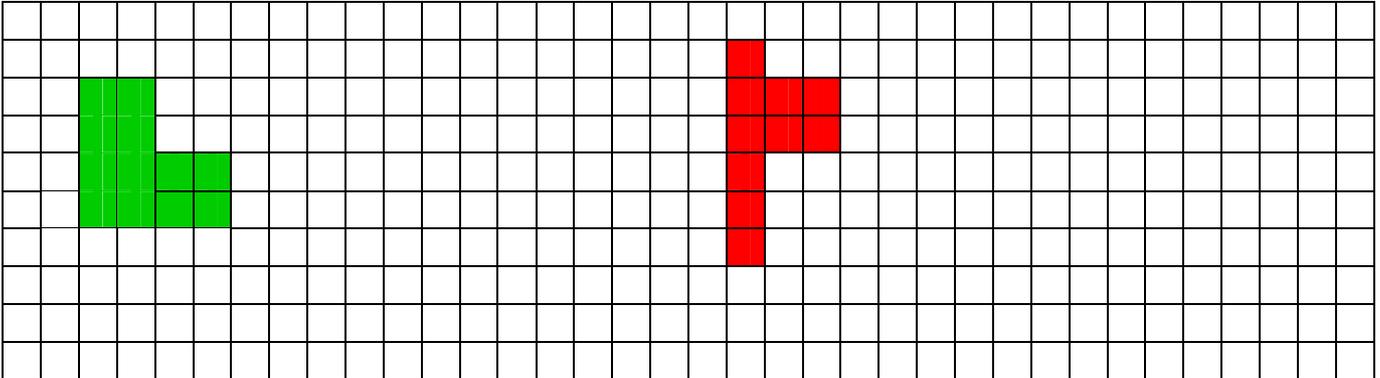


Station 6:

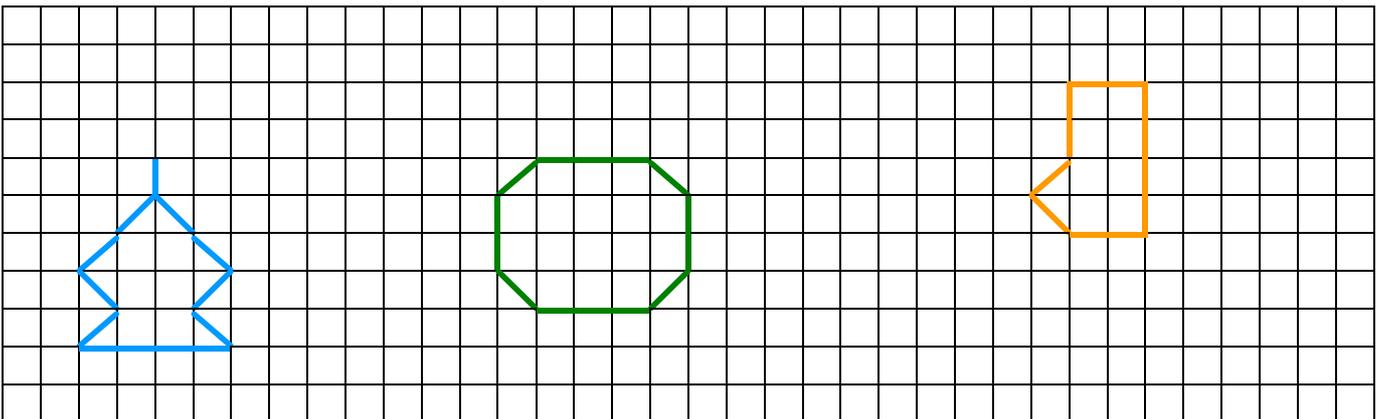


Zeichne jede Figur ins Heft und verschiebe sie einmal nach Vorschrift!

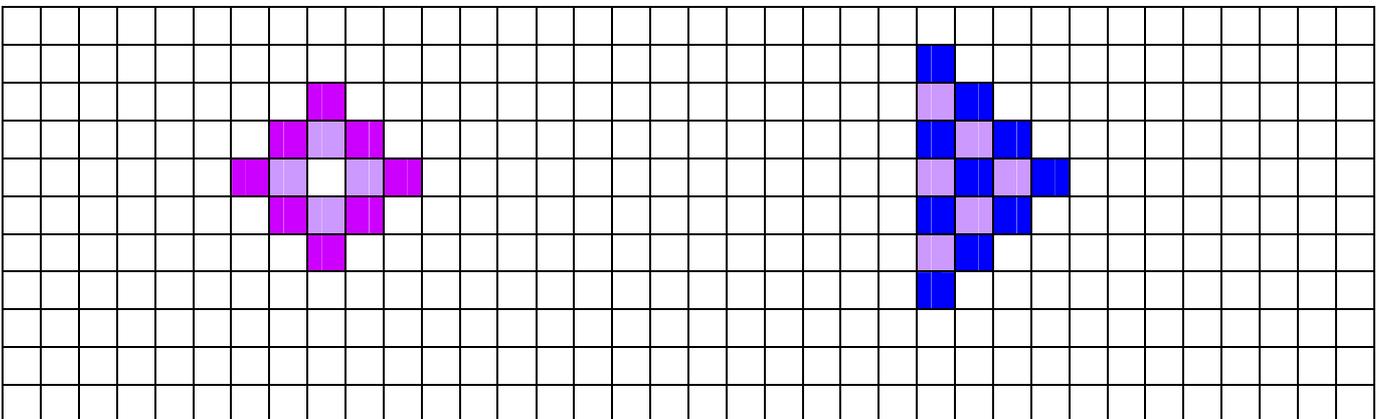
8 → 3 ↓



5 → 2 ↑



4 ← 3 ↓

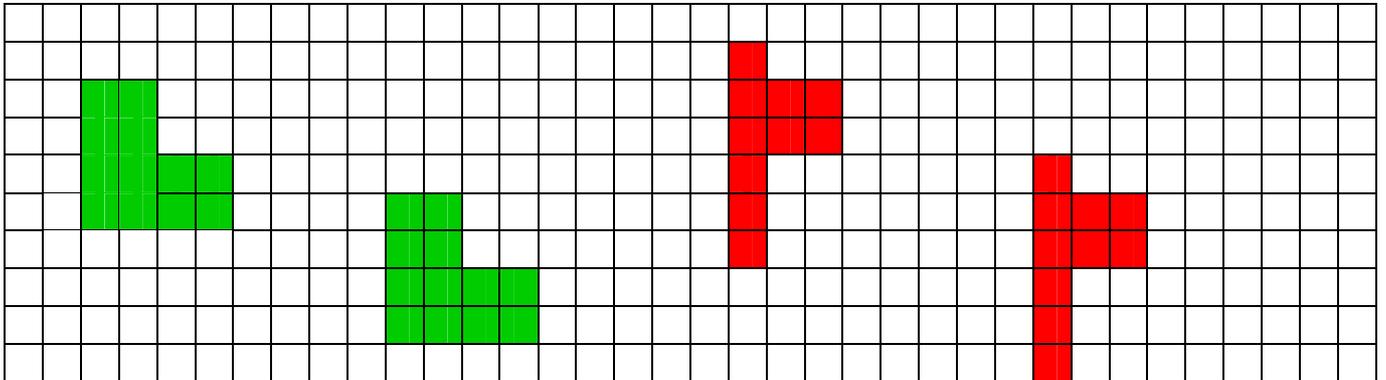


Station 6: Lösung

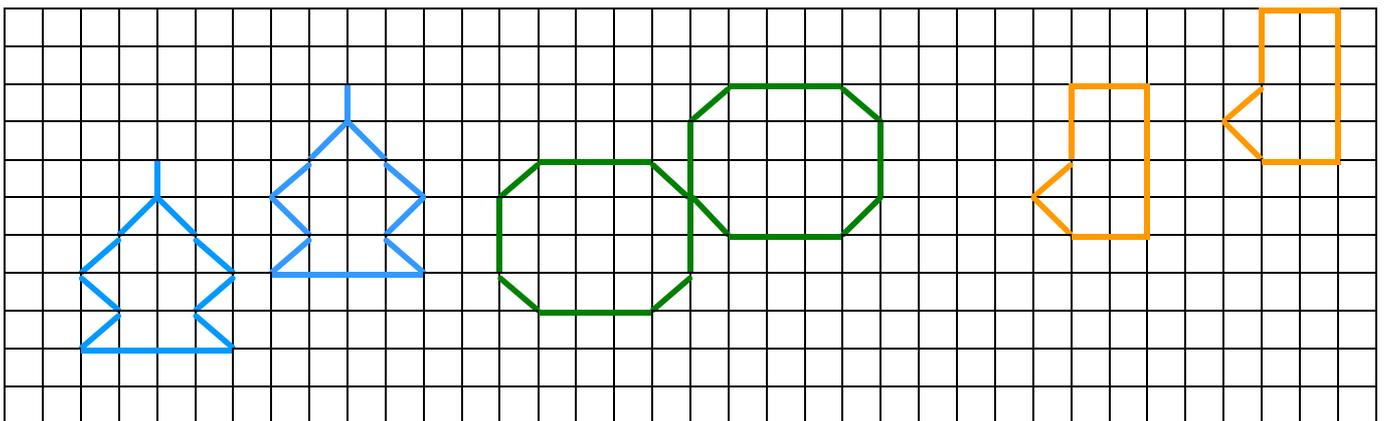


Zeichne jede Figur ins Heft und verschiebe sie einmal nach Vorschrift!

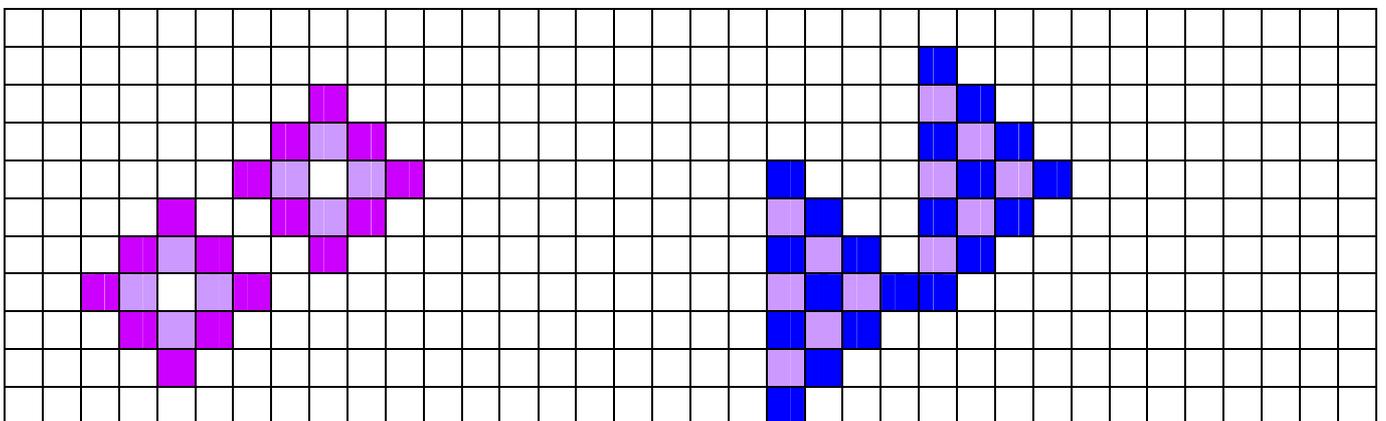
8 → 3 ↓



5 → 2 ↑



4 ← 3 ↓

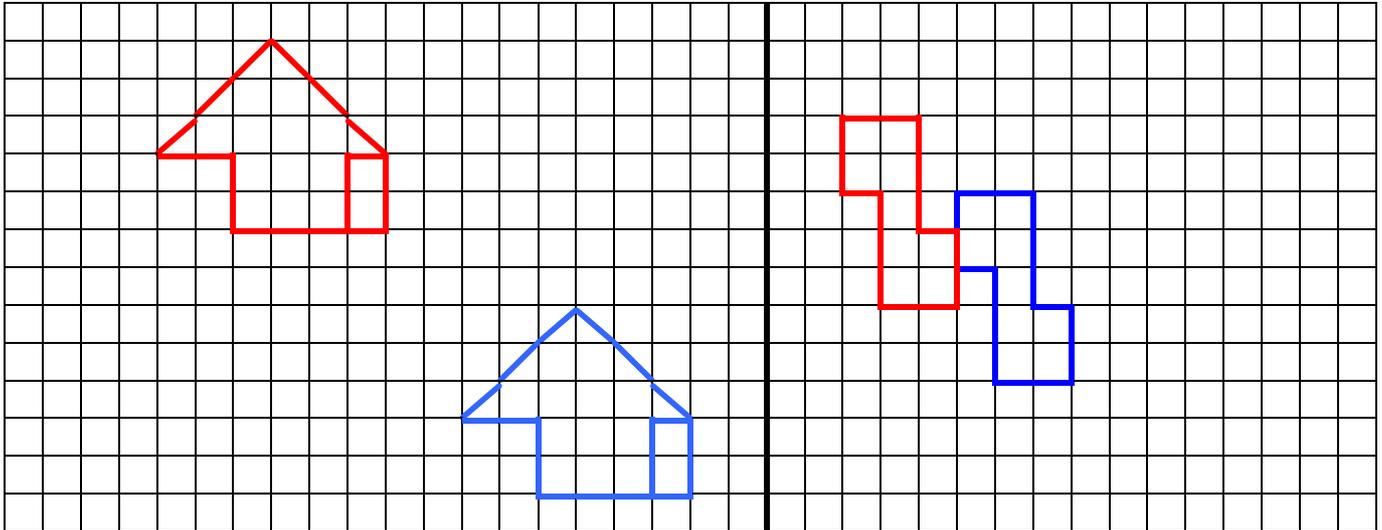


Station 8:

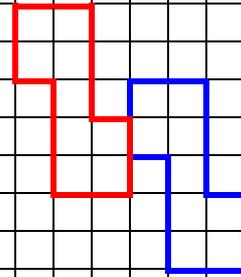
Notiere die Verschiebevorschrift!

Die rote Figur ist immer die Ausgangsfigur!

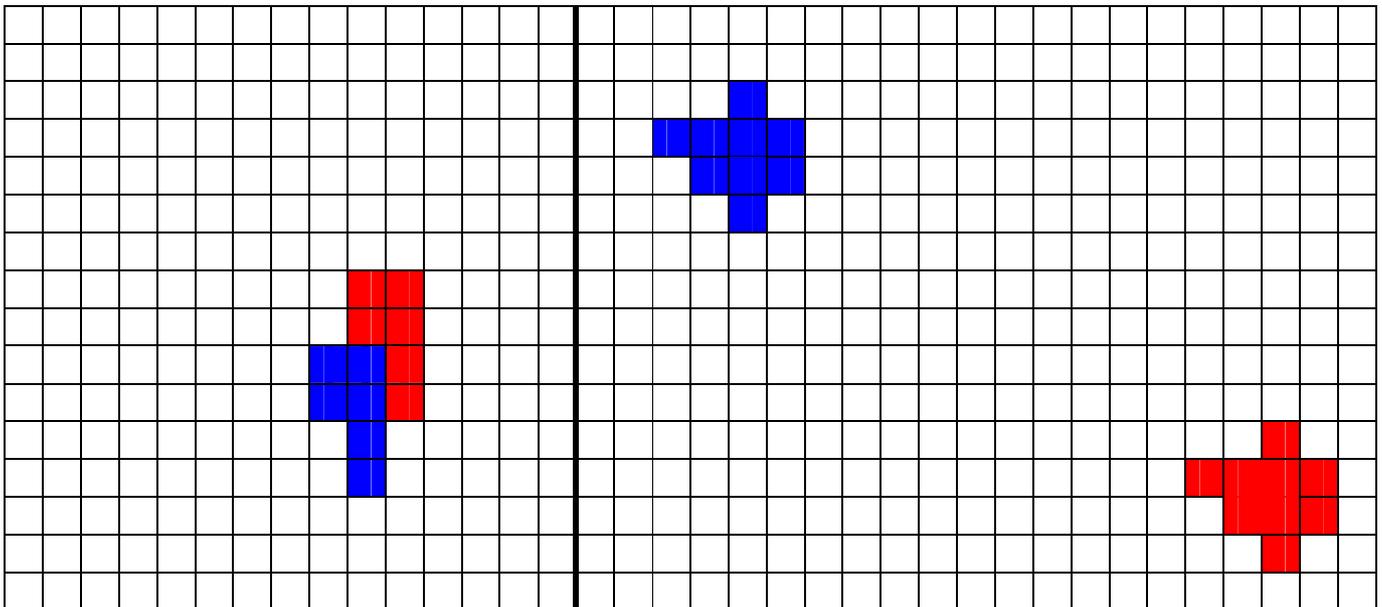
1.



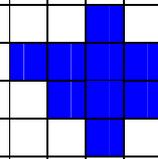
2.



3.



4.



Station 8: Lösung

Notiere die Verschiebevorschrift!

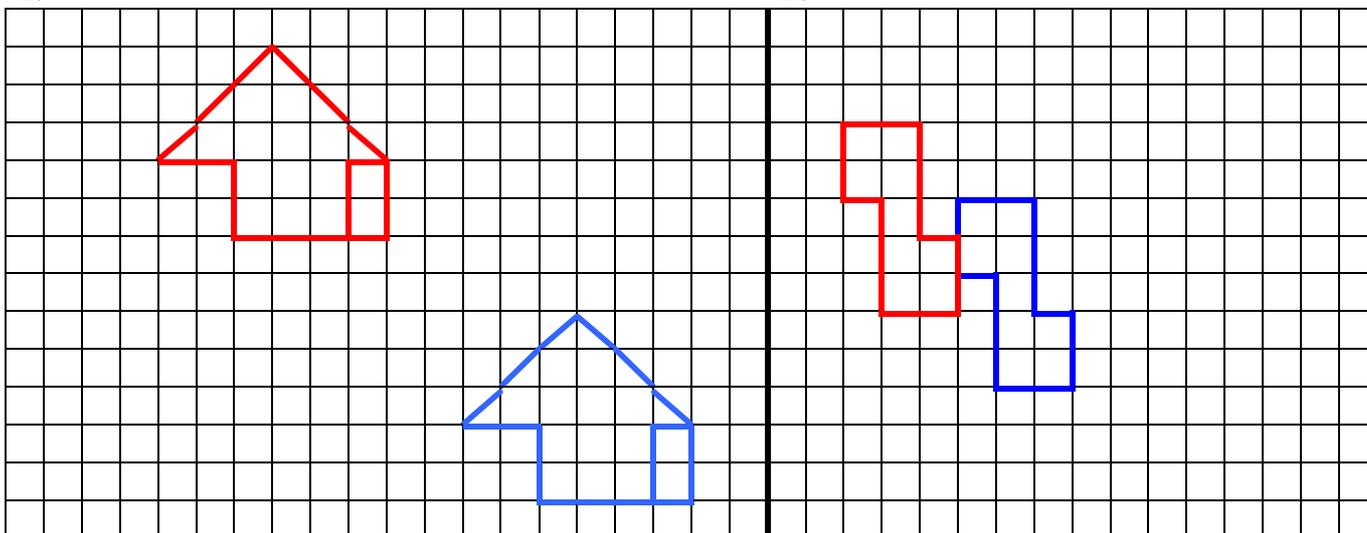
Die rote Figur ist immer die Ausgangsfigur!

8→ 7↓

3→ 2↓

1.

2.

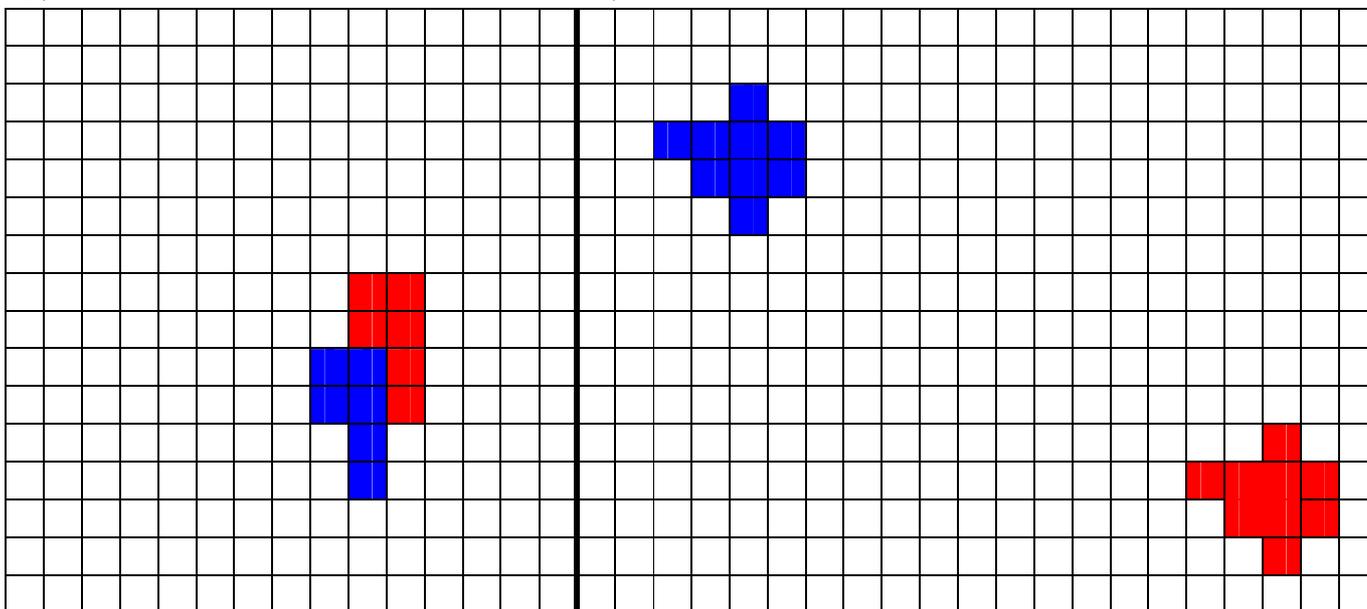


1 ← 2 ↓

14 ← 9 ↑

3.

4.



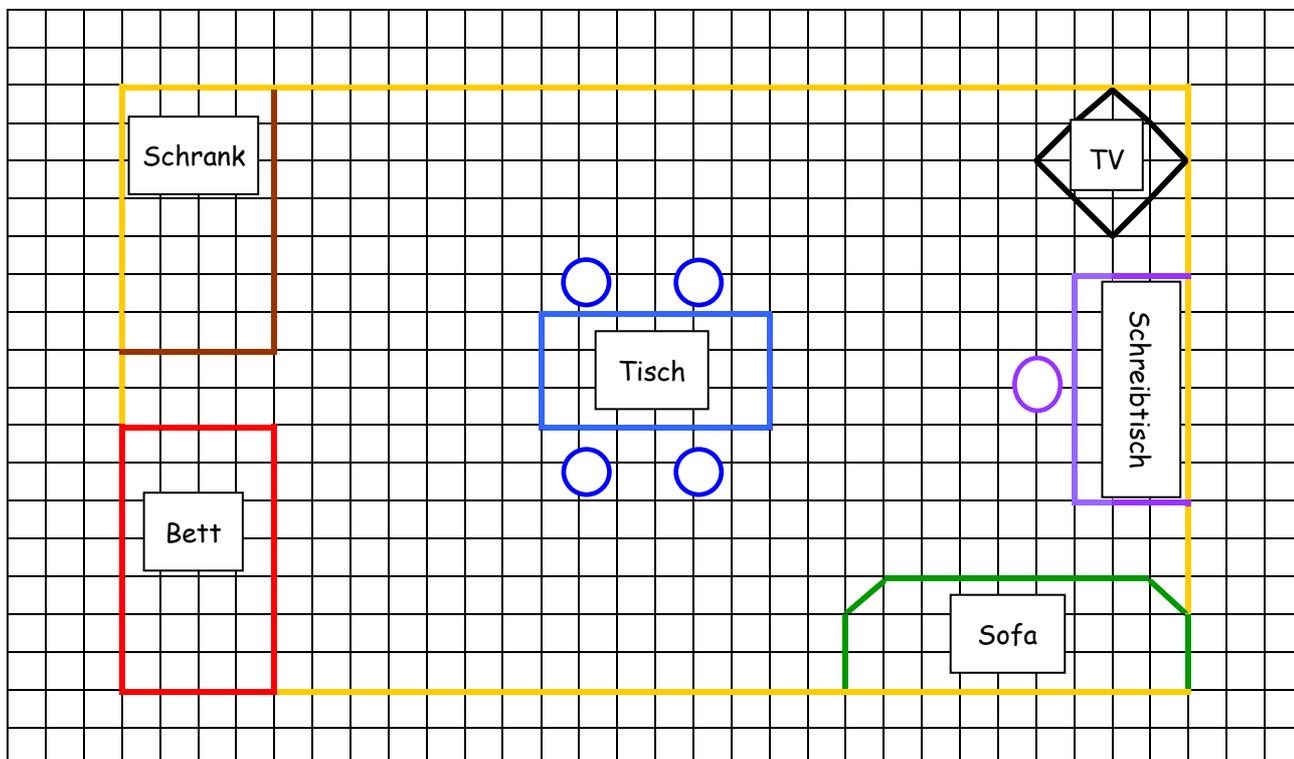
Station 11:



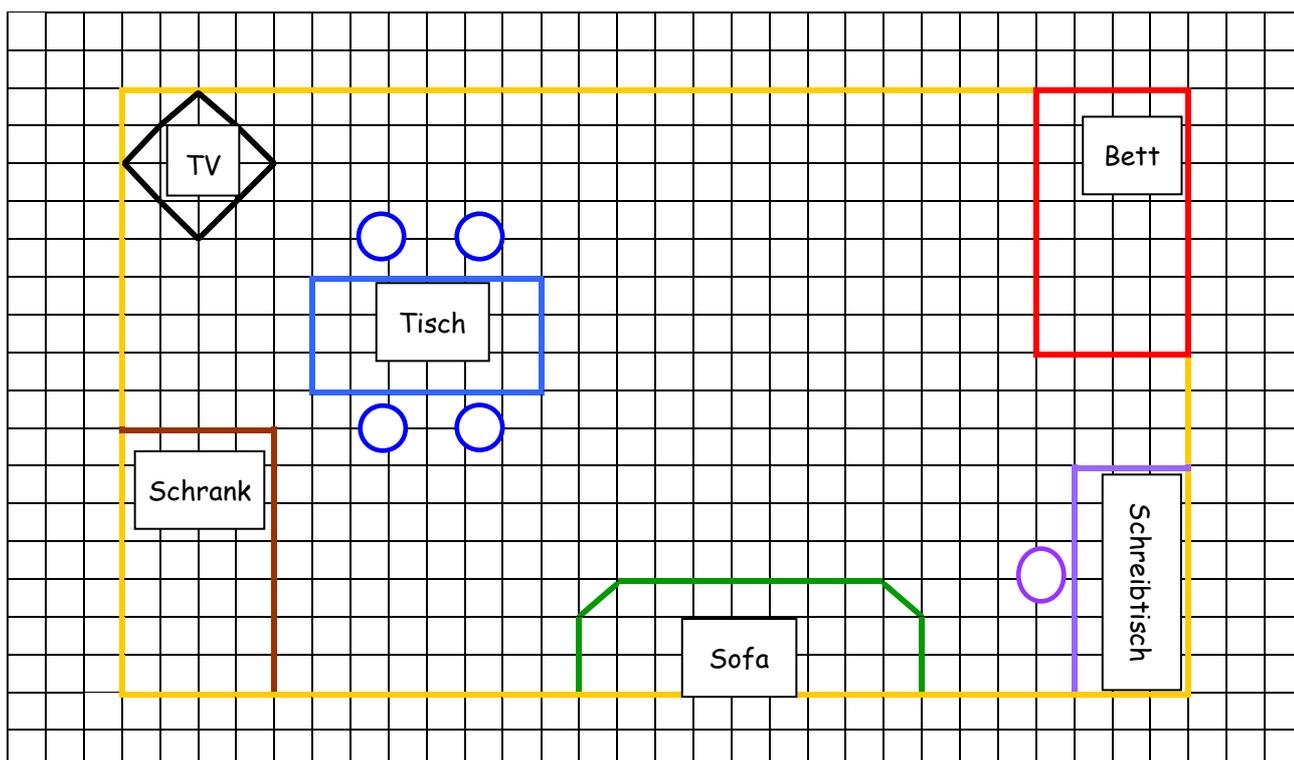
Max möchte in seinem Zimmer die Möbel umstellen.

Er hat dazu Pläne gezeichnet. Notiere die Verschiebevorschriften der einzelnen Gegenstände!

Vorher:



Nachher:



Station 11: Lösung

Max möchte in seinem Zimmer die Möbel umstellen.

Er hat dazu Pläne gezeichnet. Notiere die Verschiebevorschriften der einzelnen Gegenstände!



Schrank: 9↓

TV: 24 ←

Tisch: 1 ↑ 6 ←

Schreibtisch: 5 ↓

Bett: 9 ↑ 24 →

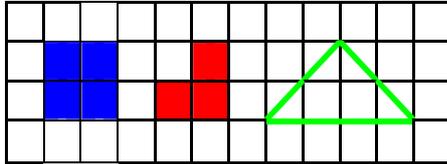
Sofa: 7 ←

Station 13:

Spiele mit deinem Partner zusammen!

Nehmt ein kariertes Blockblatt und zeichnet in die Mitte eine einfache Figur!

Zum Beispiel:



Legt die Kärtchen auf einen Stapel vor euch. Nun ziehst du eine Karte mit Verschiebevorschrift. Verschiebe die Figur wie angegeben.

Dann zieht dein Partner eine Karte. Er muss nun die von dir gezeichnete Figur noch ein Stück weiter verschieben.

Wer als erstes die Figur nicht mehr verschieben kann, weil das Blatt zu Ende ist, hat verloren.



5→ 1↓

5→ 2↓

5→ 3↓

6→ 4↓

6→ 5↓

6→ 6↓

1→ 7↓

1→ 8↓

1→ 9↓

1→ 10↓

1→ 11↓

1→ 12↓

2→ 1↓

2→ 2↓

2→ 3↓

2→ 4↓

2→ 5↓

2→ 6↓

2→ 7↓

2→ 8↓

2→ 9↓

2→ 10↓

2→ 11↓

2→ 12↓

3→ 1↓

3→ 2↓

3→ 3↓

3→ 4↓

3→ 5↓

3→ 6↓

3→ 6↓

3→ 7↓

3→ 8↓

4→ 4↓

4→ 5↓

4→ 6↓

2← 1↑

2← 2↑

2← 3↑

3← 3↑

4← 3↑

5← 3↑

6← 4↑

7← 4↑

8← 4↑

7← 5↑

8← 5↑

9← 5↑

10← 6↑

2← 6↑

4← 6↑

5← 7↑

6← 7↑

7← 7↑

8← 8↑

9← 8↑

2← 8↑

2← 9↑

3← 9↑

4← 9↑

3↓ 4←

6↓ 4←

5↓ 4←

5↓ 5←

7↓ 5←

8↓ 5←

2↓ 6←

3↓ 6←

4↓ 6←

3↓ 7←

8↓ 7←

1↓ 7←

3↓ 2←

1↓ 3←

2↓ 2←

5↓ 2←

4↓ 2←

1↓ 2←

6↑ 5→

4↑ 8→

7↑ 2→

4↑ 3→

8↑ 2→

3↑ 2→

1↑ 6→

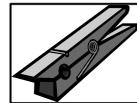
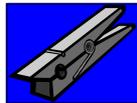
5↑ 1→

9↑ 3→

Station 14:

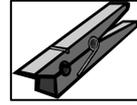
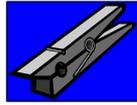
Klammerkarte

Überlege, welche Verschiebungsvorschrift richtig ist. Stecke die Klammern in den passenden Farben neben die Figuren. Wenn du mit allen Sätzen fertig bist, drehst du die Karte um und kontrollierst auf der Rückseite, ob die Farben stimmen.



Nie / Kao
 (0.)

Finde die Verschiebungsvorschrift! Die Ausgangsfigur ist rot!



3 → 2 ↓

2 ↑ 5 ←

4 → 3 ↑

3 ← 1 ↑

