

SOS auf hoher See – eine Lerntheke zu den Winkeln

Von Matthias Nowak, Schorndorf

Illustrationen von: Julia Lenzmann



Das Schiff ist in Seenot geraten.

I/D

© ByMPHotos/E+/Getty Images Plus

Klasse:	7/8
Dauer:	3–6 Stunden
Inhalt:	Winkel schätzen, Winkel zeichnen, Winkelarten kennen, Winkelsummen im Dreieck berechnen
Ihr Plus:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Spickzettel zur Differenzierung (M 5), ✓ Fit für den Test (M 6)

Winkel begegnen uns jeden Tag. Meistens ist man sich dessen aber nicht bewusst. Winkel fallen häufig erst dann auf, wenn sie nicht so sind, wie sie sein sollten. Man denke nur an den Schiefen Turm von Pisa. Aber auch in der näheren Umgebung machen sich Winkel bemerkbar: ein schief gebautes Haus oder eine schiefe Treppe fallen sofort ins Auge.

Auch für andere Gebiete der Mathematik bildet das Thema Winkel eine wichtige Grundlage. Nur wer Winkel zeichnen und bestimmen kann, geht sicher mit dem Satz des Pythagoras oder Berechnungen im Dreieck und am Kreis um.

Reihe 60 S 4	Verlauf	Material	LEK	Glossar	Lösungen
------------------------	----------------	-----------------	------------	----------------	-----------------

Auf einen Blick

Material	Thema	Stunde
M 1	Hast du ein Auge für Winkel? – Schätze die Winkel! Die Größe von Winkeln schätzen	1.
M 2	SOS auf hoher See – Spielplan Der Spielplan zum Würfelspiel	2.
	SOS auf hoher See – ein Würfelspiel zum Winkelzeichnen Anleitung zum Spiel	
	Aktionskarten Karten zum Laminieren und Ausschneiden	
	Spielerkarten Karten zum Laminieren und Ausschneiden	
	Lösungsfolie Folie zur Kontrolle der Lösungen	
M 3	Was passt zusammen? – Winkelsummen-Domino Winkeln ihre Größe zuordnen	3.
M 4	Winkel in deiner Umgebung – Memory Passende Karten einander zuordnen	4.
M 5	Frische dein Wissen auf! – Spickzettel Die wichtigsten Begriffe auf einen Blick	5.
M 6	Fit für den Test – mit Winkeln umgehen Lernerfolgskontrolle	6.

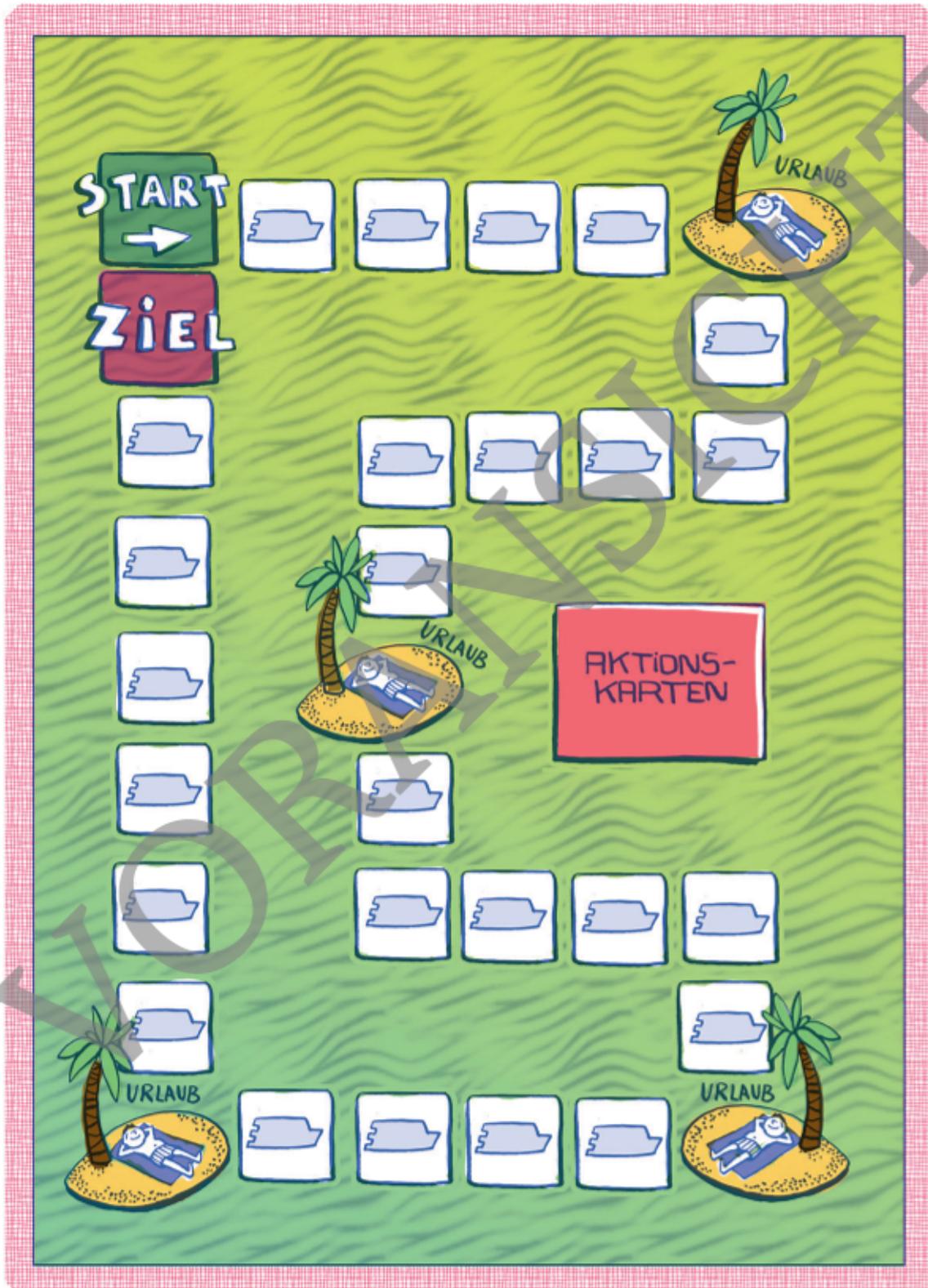
Minimalplan

Sie können die Spiele unabhängig voneinander spielen lassen. Wählen Sie das Material, das am besten zu Ihrer Unterrichtssituation passt.

Reihe 60	Verlauf	Material S 3	LEK	Glossar	Lösungen
----------	---------	-----------------	-----	---------	----------

M 2 SOS auf hoher See – Spielplan

SOS! In einem einfachen Würfelspiel übt ihr das Zeichnen von Winkeln. Nur wer exakt zeichnet, kann auf die Hilfe der anderen Schiffe zählen.

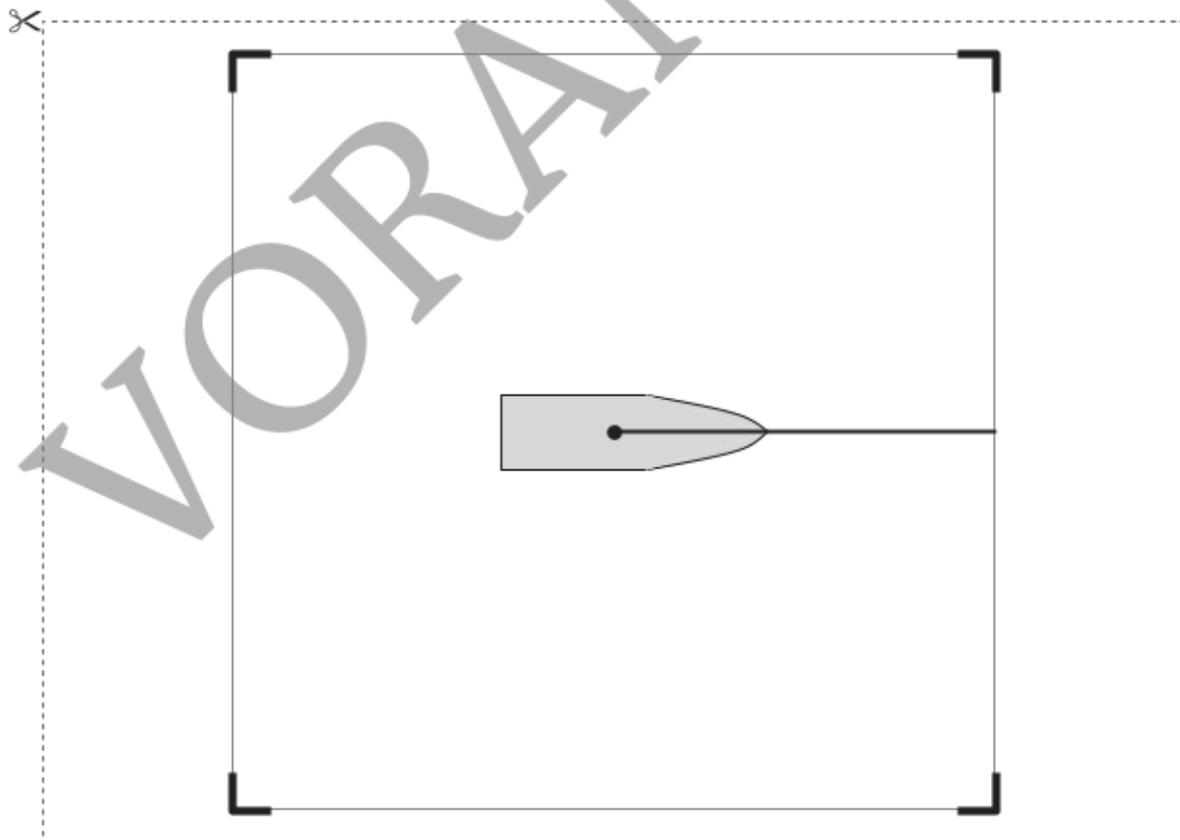
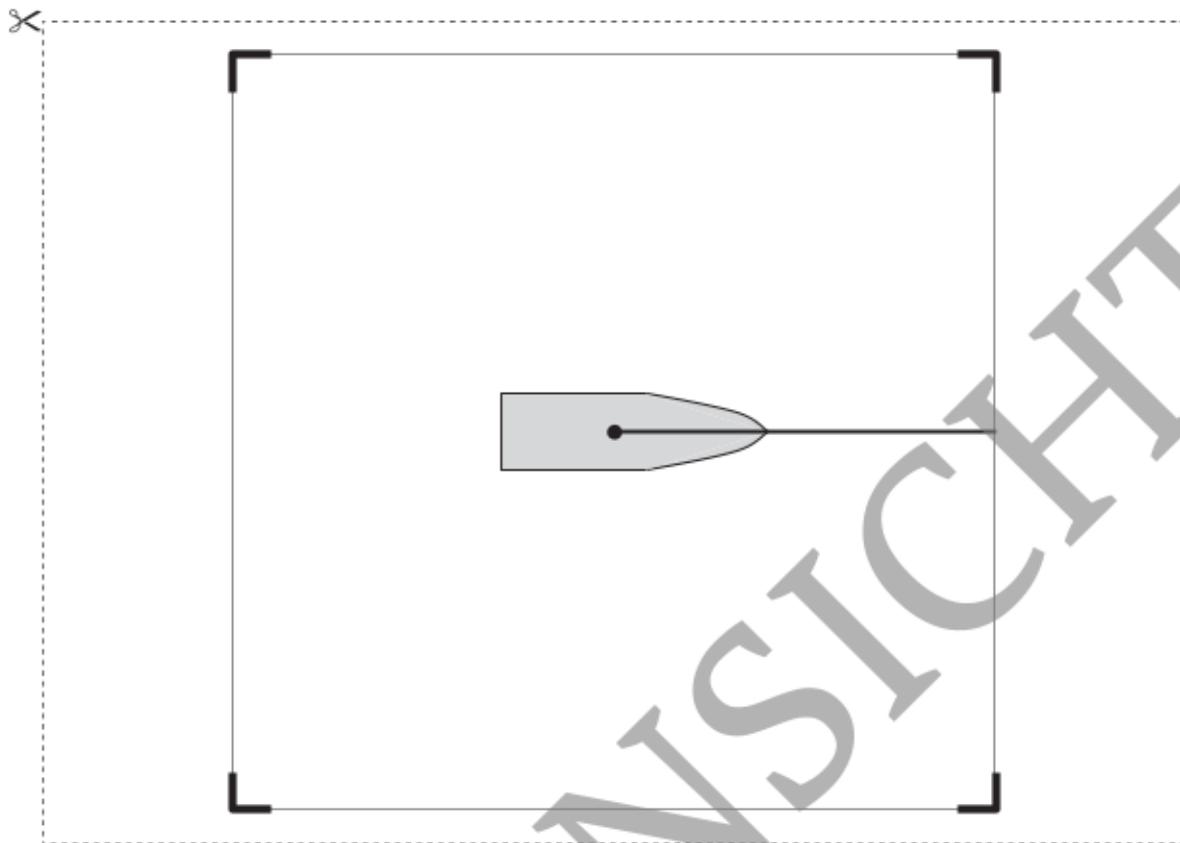


I/D

Grafik: J. Lenzmann

M 2

Spielerkarten



I/D