

Lernumgebungen der Themenkiste: Symmetrie - Bezug zum Rahmenlehrplan

Lernumgebung/Lernangebot	Bezug zum Rahmenlehrplan	Inhalte	Niveau
LU 1 Faltschnitte	Raum und Form	<ul style="list-style-type: none"> • Herstellen von Faltschnitten • Finden von Symmetrieachsen • Ordnen achsensymmetrischer Figuren • Einführung des Begriffs drehsymmetrisch • Finden drehsymmetrischer Figuren 	B, C
LU 2 Symmetrietierte	Raum und Form	<ul style="list-style-type: none"> • Festigung geometrischer Begriffe • Herstellen geometrischer Formen mit Hilfe von Schablonen • Gestalten und Ergänzen achsensymmetrischer Figuren • Notieren von Informationen in Tabellen 	B, C
LU 3 Symmetrie mit Dreiecken	Raum und Form	<ul style="list-style-type: none"> • Legen symmetrischer Muster mit Dreiecken in einem Quadratraster • Zeichnen symmetrischer Muster • Untersuchen und beschreiben symmetrischer Muster • Ergänzen zu achsensymmetrischen Figuren • Systematisieren der entstandenen Figuren • Erkennen von Schub- und Drehsymmetrie 	B, C
LU 4 Symmetrie am Geobrett	Raum und Form	<ul style="list-style-type: none"> • Herstellen achsensymmetrischer Figuren • Untersuchung von Figuren auf Achsensymmetrie • Finden der Symmetrieachsen • Darstellen achsensymmetrische Figuren auf Rasterpapier • mehrfache Achsenspiegelung 	C
LU 5 Bandornamente	Raum und Form	<ul style="list-style-type: none"> • Erkennen und Untersuchen von Bandornamenten • Ergänzen von Bandornamenten durch Legen und Zeichnen 	C

		<ul style="list-style-type: none"> • Herstellen von Grundmuster durch Spiegeln, Verschieben und Drehen eines Motives • Benennen der Kongruenzabbildungen 	
<p>LU 6 Spirolaterale</p>	<p>Raum und Form Gleichungen und Funktionen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zeichnen von Spirolateralen zu einer vorgegebenen Zahlenfolge auf Karo- oder Rasterpapier • Erkennen, Beschreiben und Vergleichen dreh- und schubsymmetrischen Figuren • Arbeit mit Algorithmen • Untersuchen des Zusammenhanges zwischen der Zahlenfolge und dem zugehörigen Spirolateral (arithmetische und geometrische Muster) • Einsatz von Computerprogrammen zur Beantwortung selbst formulierter Fragestellungen 	<p>D</p>