

Unsere Matheprojektwochen

Im Fach Mathematik führen wir jedes Jahr eine Projektwoche durch. In dieser Projektwoche beschäftigen wir uns mit zwei verschiedenen Schwerpunkten: **Raum und Form** und **Daten, Häufigkeiten und Wahrscheinlichkeiten**. Diese beiden Schwerpunkte finden regelmäßig im Wechsel statt, sodass alle Kinder in ihren vier Grundschuljahren jeweils beide Projektinhalte mitbekommen. Die ausgearbeiteten Materialien werden in einem Raum aufgebaut, sodass jeweils die Klassen im Wechsel an der Werkstatt arbeiten können.

Raum und Form



Beim Thema *Raum und Form* beschäftigen sich die Klassen 1 und 2 mit den verschiedenen geometrischen Formen. Die Kinder lernen hierbei die verschiedenen Eigenschaften der geometrischen Formen, das Spiel Tangram sowie das Spannen von Figuren am Geobrett kennen.

Hierzu werden folgende Materialien eingesetzt:

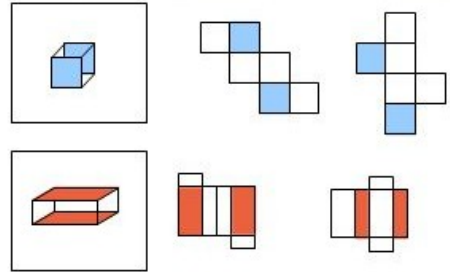
- Arbeitsblätter und Formenspiele zu den Eigenschaften der Formen
- Formen in der Umwelt
- Geobretter: Nachspannen von Formen, erste Erfahrungen zu Flächeninhalten
- Tangram: das Auslegen mit Formen fördert die Kopfgeometrie
- das Spiel „Potz Klotz“ fördert die Raum-Lage-Vorstellung
- das Spiel „Baumeister“ fördert das Versprachlichen der Raumlage



Die Klassen 3 und 4 erarbeiten sich bei diesem Schwerpunkt den Bereich geometrische Körper, Würfelgebäude und Ansichten.

Hierzu werden folgende Materialien eingesetzt:

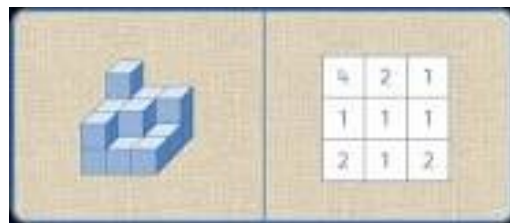
- Modelle der geometrischen Körper mit Netzen und Repräsentanten in der Umwelt



- das Spiel Schauen und Bauen vertieft das Thema Ansichten
- der Somawürfel : das Zusammensetzen von Würfelvierlinge zu einem großen Würfel fördert die Kopfgeometrie



- Baupläne für Würfelgebäude erstellen und nachbauen



Daten, Häufigkeiten und Wahrscheinlichkeiten

Die **Klassen 1 und 2** beschäftigen sich mit dem Schwerpunkt **Kombinatorik**. Zu verschiedenen Situationen erstellen sie die Kombinationsmöglichkeiten sowohl handelnd, zeichnerisch als auch durch systematisches vorgehen. Ziel ist es, dass die Kinder strategisch an die verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten gelangen.

Im letzten Schuljahr war es passend zu Ostern fächerübergreifend in eine Rahmenhandlung zu „Stups, dem Osterhasen“ eingebettet (Eier verteilen, Eier färben, Stups anziehen,...)



Die **Klassen 3 und 4** beschäftigen sich mit dem Schwerpunkt **Wahrscheinlichkeiten**. Die Kinder lernen verschiedene Glücksspiele kennen. Zunächst sollen die Kinder durch das eigene Spielen Erfahrungen sammeln und nach und nach erkennen, dass sich einige Glücksspiele berechnen lassen. Die Kinder sollen zunächst die verschiedenen Gewinnwahrscheinlichkeiten einschätzen und anschließend systematisch ermitteln. Zum Abschluss müssen die Kinder bewerten ob und warum das jeweilige Glücksspiel fair oder unfair ist. Außerdem lernen die Kinder die verschiedenen Begriffe möglich, unmöglich, sicher, wahrscheinlich, unwahrscheinlich kennen, die sie auf das Glücksspiel beziehen sollen.

Folgende Gewinnspiele werden behandelt:

- Ziffernkarten ziehen
- Glücksrad
- Socken ziehen

