



Inhalt: Geometrische Objekte und Abbildungen

- Körper (Würfel, Quader, Pyramide, Kegel, Zylinder, Kugel, Dreiecksprisma, Sechseckprisma)
- Flächen (Vierecke: Rechteck, Quadrat, Parallelogramm, Trapez, gleichschenkliges Trapez, Drachenviereck, Raute; Dreieck, Kreis)
- Würfelnetze, Quadernetze, Zylindernetz, Pyramidennetz
- Koordinatensystem

Standards /Kompetenzen

- Geometrische Flächen und Körper sowie deren Merkmale benennen, beschreiben und unterscheiden
- Geometrische Grundbegriffe beherrschen und darstellen
- Eigenschaften von Winkeln erkennen, beschreiben und systematisieren
- Lagebeziehungen mithilfe des Koordinatensystems beschreiben
- ebene Figuren skizzieren und konstruieren (überwiegend auf Blankopapier)
- symmetrische Figuren und Körper erkennen, beschreiben und zeichnen
- Schrägbilder von Würfeln und Quadern auf Rasterpapier zeichnen

Methoden

- Darstellen von Winkeln mit dem menschlichen Körper
- Modelle von geometrischen Körpern herstellen
- Geometrische Spiele (z.B. Somawürfel)
- ebene Figuren ins Koordinatensystem zeichnen

Bezüge zum Basiscurriculum

Sprachbildung:

- Geometrische Konstruktionen sprachlich korrekt kommentieren

Medienbildung:

- Zeichengeräte (Lineal, Geodreieck, Zirkel) zielgerichtet auswählen und einsetzen
- Smartboard für Realitätsbezüge und Konstruktionen einsetzen

Übergreifende Themen

- Verbraucherbildung

Fächerverbindende / fächerübergreifende Bezüge und Absprachen:

- Kunst: Architektur
- Gewi: Gradnetz der Erde

Format der Leistungsbewertung:

- Lernerfolgskontrolle

Referenzaufgabe:

- Winkelarten und Winkelgrößen beschreiben und konstruieren

Produkt im Portfolio

- Spiele im Koordinatensystem (Schatzsuche, Schiffe versenken, ...)