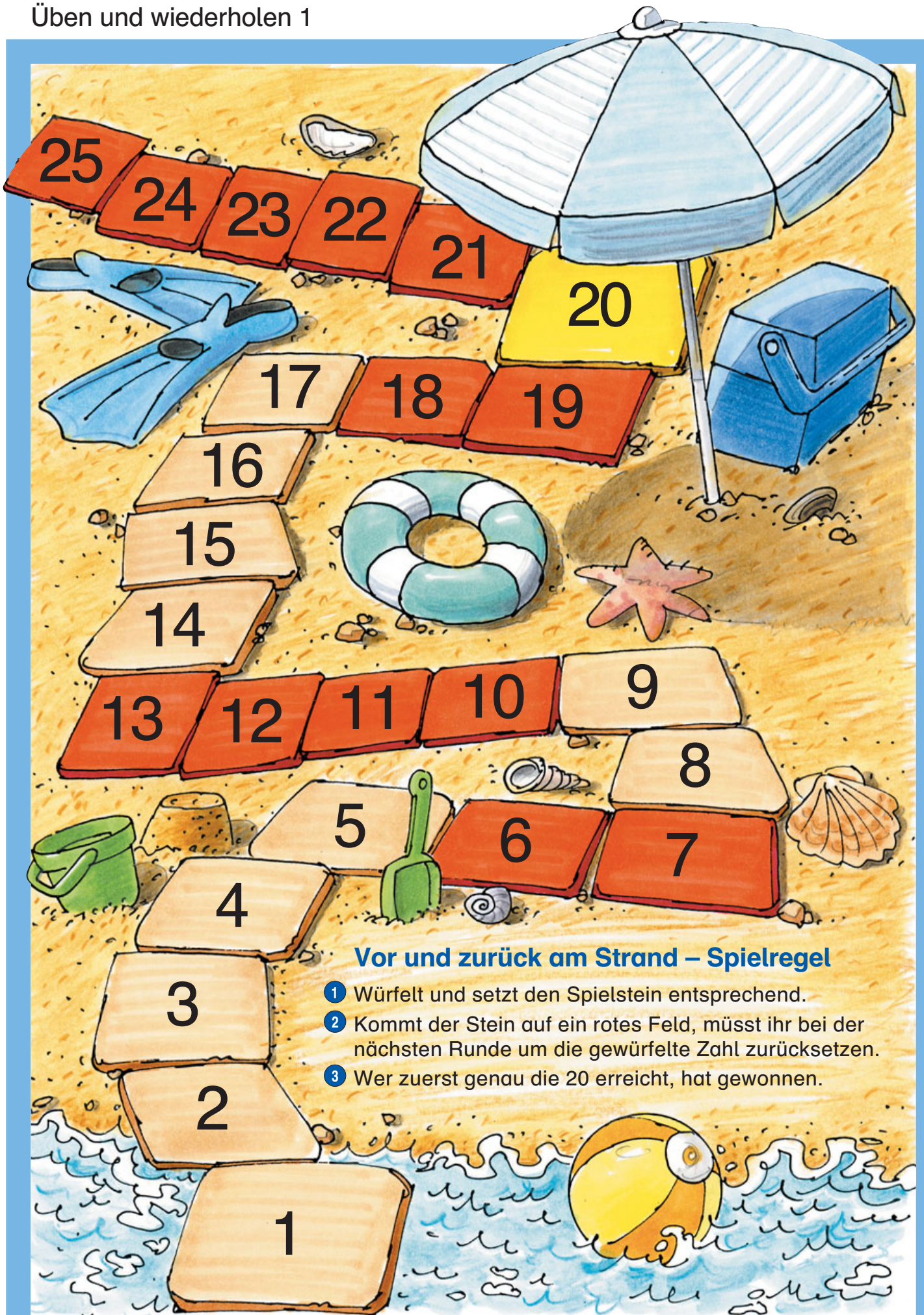
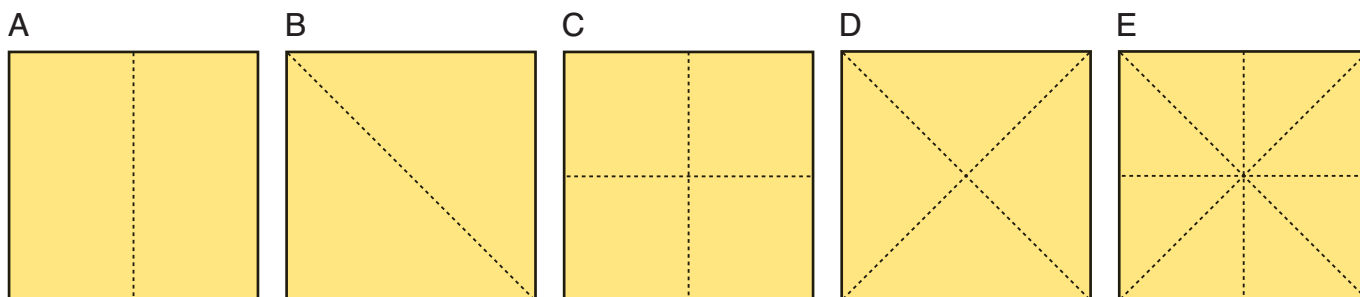


2 bis 4 Mitspieler. Würfeln und entsprechend weiterrücken.
 Blaue Felder: um die angegebene Anzahl von Schritten weiter.
 Rote Felder: um die angegebene Anzahl von Schritten zurück.

Leseprobe aus „Das Mathebuch 4“ (Best.-Nr. 4502-40)
 © Mildenberger Verlag



Symmetrische Figuren herstellen und untersuchen

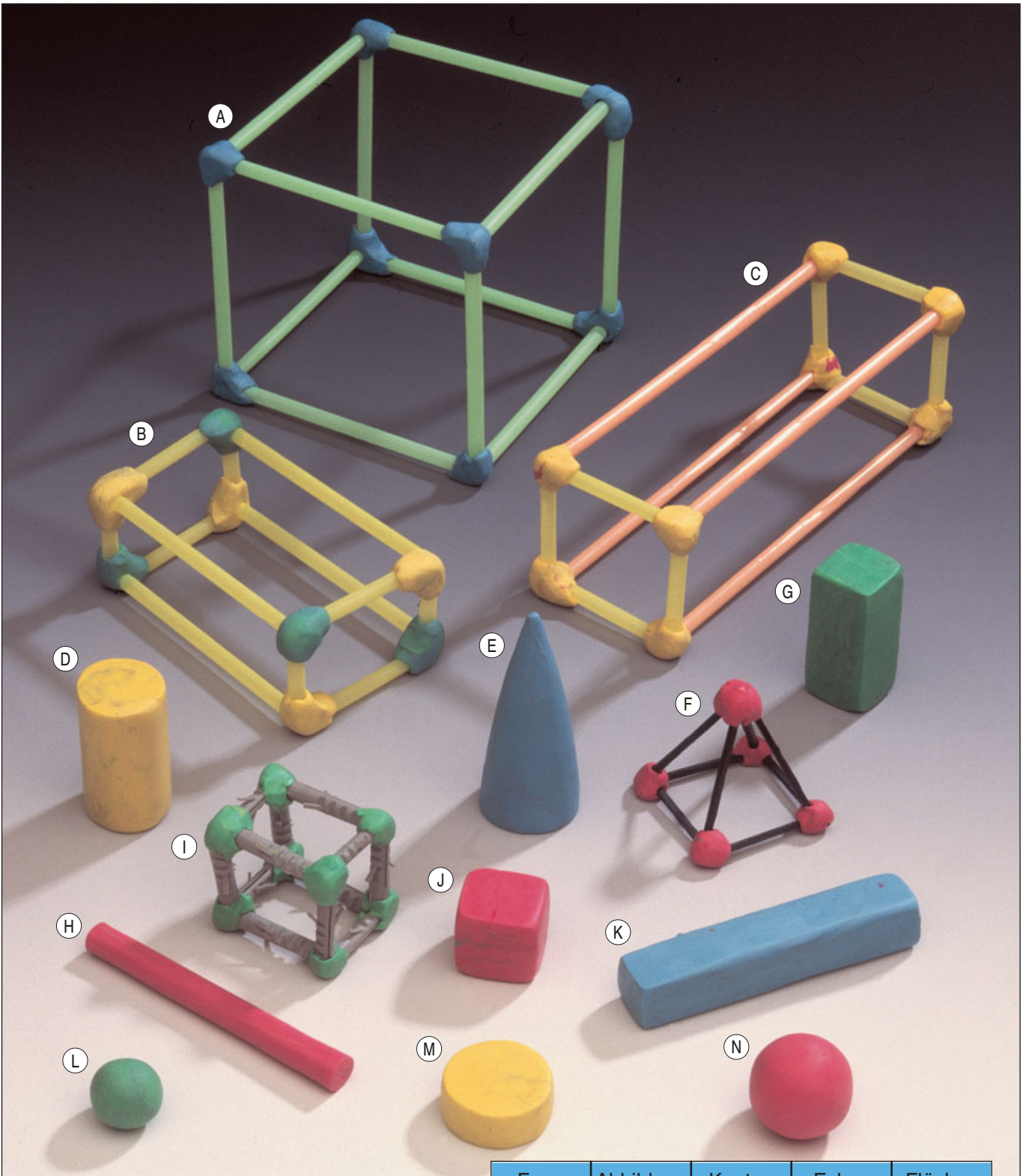


- ① Falte 5 quadratische Blätter wie bei A bis E.
Die entstandenen Teile sind bei jedem Blatt **deckungsgleich**.
- ② Schneide die gefalteten Blätter so aus, dass Muster entstehen.
Vergleiche deine 5 Scherenschnitte.
- ③ Klebe die Scherenschnitte in dein Heft. Zeichne jeweils die Faltlinien rot ein.
Bei diesen Scherenschnitten sind die Faltlinien **Symmetrieachsen**.
Die Scherenschnitte sind **symmetrisch**.

Hier sind Peters Scherenschnitte abgebildet.
Aus welchen der Faltungen A bis E hat Peter sie ausgeschnitten?



Körper und Kantenmodelle herstellen

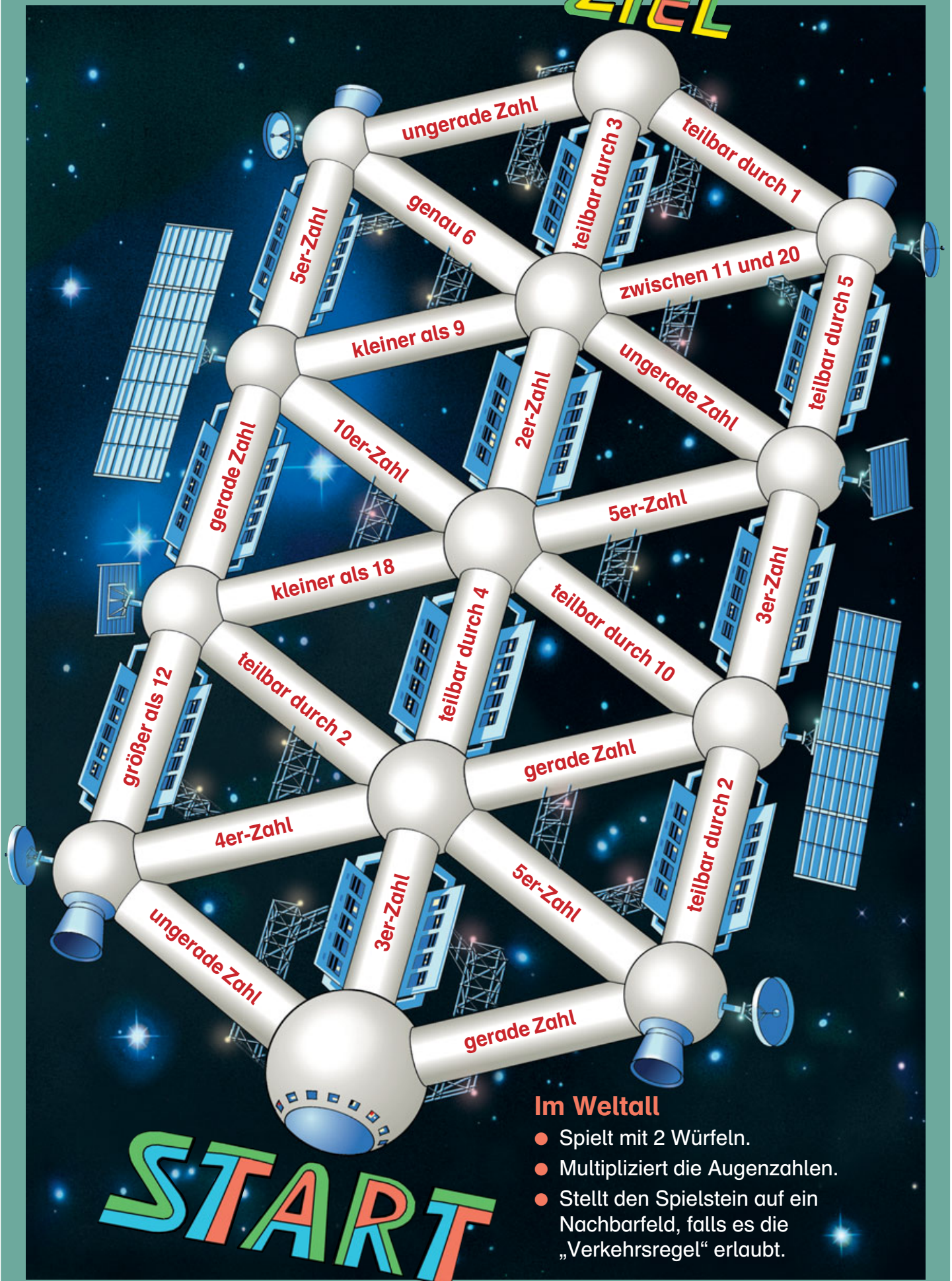


- ① Stellt Vollkörper und Kantenmodelle her. Untersucht und vergleicht eure Modelle.
- ② Untersucht die abgebildeten Körper. Füllt dann die Tabelle aus.
- ③ Wie viele Kanten stoßen jeweils in einer Ecke zusammen?

Form	Abbildung	Kanten	Ecken	Flächen
Würfel	A,	12		
Quader				
Zylinder				
Kegel				
Pyramide				
Kugel				



ZIEL



Im Weltall

- Spielt mit 2 Würfeln.
- Multipliziert die Augenzahlen.
- Stellt den Spielstein auf ein Nachbarfeld, falls es die „Verkehrsregel“ erlaubt.

