



NEU

© Friedrich Verlag

EMPFEHLUNG DES MONATS DEZEMBER

TETRIS 4 KIDS: POLYMO

Ziel: Die SpielerInnen versuchen 21 Figuren („Polyominos“) *strategisch* in einem 9x9-Raster unterzubringen.

Ablauf: Die Zahl des Zahlenwürfels legt am Anfang fest, wie viele Quadrate sie mit dem Stift (Farbe durch Farbwürfel bestimmt) ausmalen können. Die SpielerInnen müssen dabei auf die auf dem Spielzettel vorhandenen Formen mit der jeweiligen Quadratanzahl zurückgreifen. Die Kinder können ihre Kreuze im Raster dann in jedes freie Quadrat machen, wobei gleichfarbige Polyominos nicht Seite an Seite nebeneinanderliegen dürfen. Es ist erlaubt, die Figuren *gedreht* oder *spiegelbildlich* einzutragen. Es wird so lange gespielt, bis alle SchülerInnen bei sich keine Felder mehr ankreuzen können. Wer die meisten Polyominos durchstreichen konnte, ist SiegerIn.

GEOMETRIE
MALEND
UMSETZEN
(2./3. KLASSE)

RÄUMLICHES
VORSTELLUNGS-
VERMÖGEN
FÖRDERN

VORAUSSCHAUENDES
DREHEN UND SPIEGELN
FÜR 2 BIS 5 KINDER

FLÄCHEN

Die Materialien findet ihr
im Bereich *Raum und Form*.
(Fach 36)

