



Ebene Muster / Körper im Licht: 8a Polyominos und Parkette

Intendierte Lernziele

	Anforderungsstufen		
	AS I	AS II	AS III
Alle «Vierlinge», alle «Dreilinge» und alle «Zweilinge» finden		•	•
Alle «Würfel-Vierlinge» skizzieren		•	
Systematisch alle «Fünflinge» aus den «Vierlingen» ableiten		•	•
Die 11 Würfelnetze unter den 35 «Sechslingen» erkennen		•	•
Zahlen aus der Tabelle der «n-linge» graphisch darstellen		•	•
Die Zahl 60 auf alle Arten in zwei Faktoren zerlegen		•	•
Legespiele mit Pentominos lösen		•	•
Mit Pentominos parkettieren		•	•
Mit jedem Dreieck parkettieren		•	•
Mit jedem Viereck parkettieren		•	•
Begründen, weshalb und mit welchen regelmässigen Vielecken parkettiert werden kann		•	•
Begründen, weshalb gewisse spezielle Fünfecke und Sechsecke sich zum Parkettieren eignen		•	
Punkt- oder Achsenspiegelung benützen, um aus einfachen «Bausteinen» für Parkette wie Rechteck, gleichseitiges Dreieck usw. komplexe «Bausteine» herzustellen		•	•