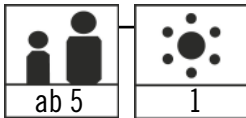


# Spiegel-Tangram

Bei **Spiegel-Tangram** versuchen die Lernenden, Formen so vor einem Spiegel zu platzieren, dass die gelegte Figur zusammen mit der Figur im Spiegel eine vorgegebene Zielfigur ergibt.



## Die Autoren

### ▶ Prof. Dr. Hartmut Spiegel

ist Diplom-Mathematiker mit Grundschullehrerausbildung. Er arbeitet als Hochschullehrer für Mathematik und ihre Didaktik an der Universität/Gesamthochschule Paderborn. Zum Mathematiklernen im Grundschulalter hat er zahlreiche Texte veröffentlicht und Vorträge gehalten.

### ▶ Bernadette Thöne

ist Lehrerin an der Tjede-Peckes-Grundschule in Wremen (Landkreis Cuxhaven) und leitet ein Fachseminar Mathematik. Ihr Studium absolvierte sie in Paderborn. Die Arbeit mit Spielen und Material ist ihr in der Arbeit in Seminar und Schule besonders wichtig.

### ▶ Kordula Knapstein

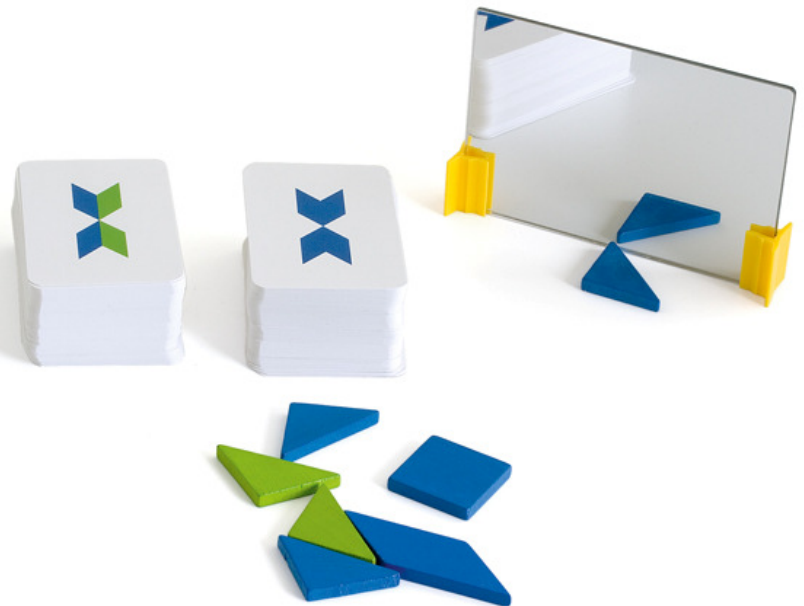
ist Konrektorin einer Grundschule und an die Universität Paderborn in die Fachgruppe Mathematikdidaktik abgeordnet. Sie entwickelt und veröffentlicht mit KollegInnen Unterrichtsvorschläge und -materialien, die u.a. in Seminaren und Fortbildungen erarbeitet und angewendet werden.

## Was lernt man mit Spiegel-Tangram?

**Spiegel-Tangram** fördert die intensive Auseinandersetzung mit Symmetrie und geometrischen Formen. Beim Spielen und Legen finden die Kinder Symmetrieachsen in symmetrischen Figuren und lernen, dass geometrische Formen zu neuen Figuren zusammengelegt werden können.

## Was finden Sie in der Schachtel?

- **12 Kartensätze mit je 16 Karten**, auf denen Figuren abgebildet sind, die aus mehreren geometrischen Formen bestehen.
- **7 geometrische Formen** aus Holz: 1 Parallelogramm, 5 Dreiecke, 1 Quadrat,
- **1 Spiegel**



## Wie wird Spiegel-Tangram gespielt?

Ziel des Spiels ist es, die Figuren auf den Karten zu erspiegeln:  
Dazu werden die Formen so vor den Spiegel gelegt, dass die gelegte Figur zusammen mit der Figur im Spiegel die Zielfigur ergibt.

Mit dem Ergänzungsset (7 Formen + 1 Spiegel) können mehrere Kinder gleichzeitig spielen. Gewinner ist, wer eine zuvor festgelegte Anzahl von Figuren am schnellsten erspiegelt.

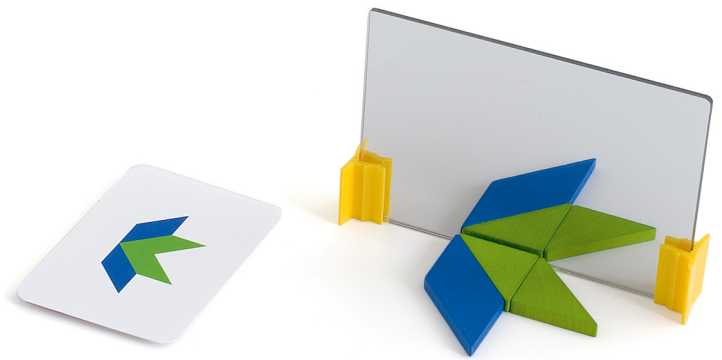
Beispiel 1:



Die Vorlagekarte

Die Zielfigur

Beispiel 2:



Die Vorlagekarte

Die Zielfigur