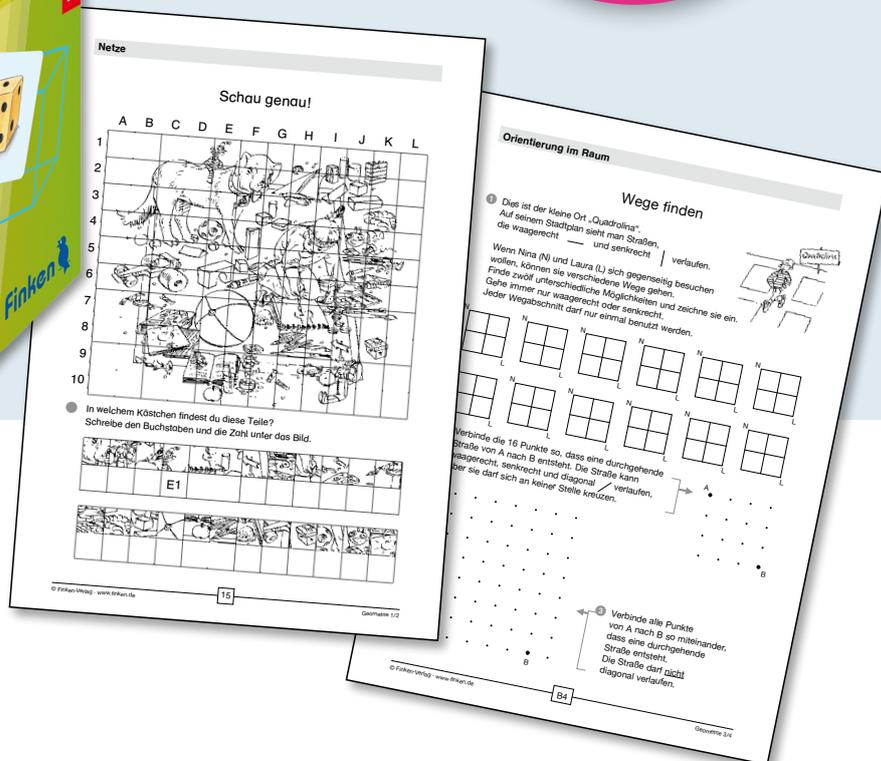
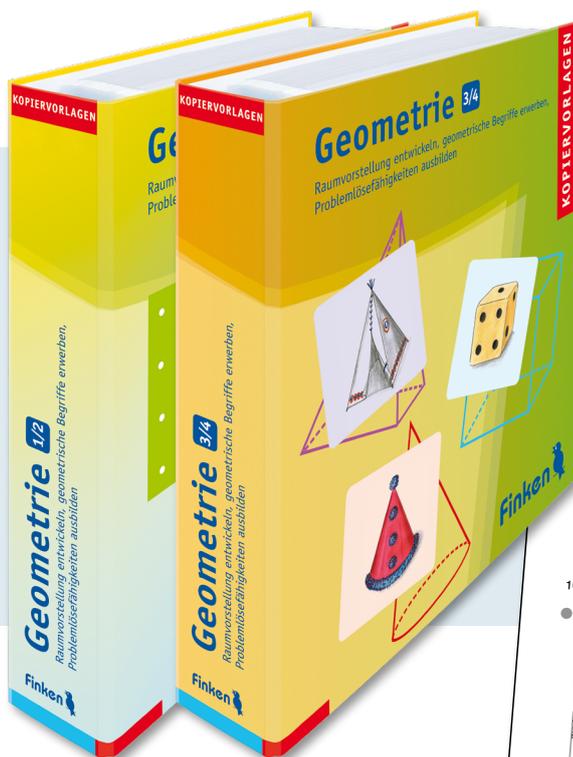


# Finken-Gratisdownload

mit ausgewählten Musterseiten



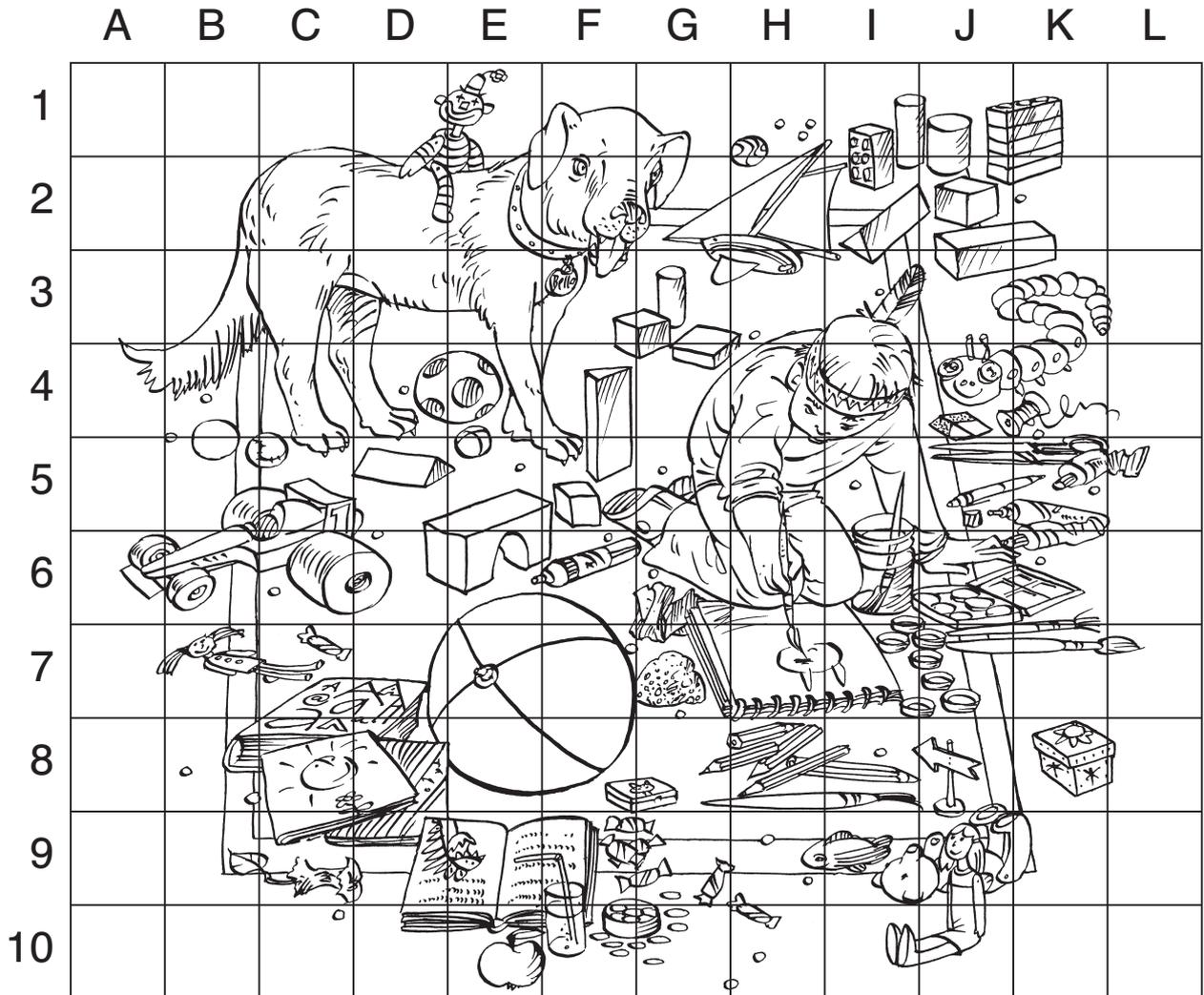
## Geometrie 1/2 und 3/4

Raumvorstellung entwickeln, geometrische Begriffe erwerben,  
Problemlösefähigkeiten ausbilden

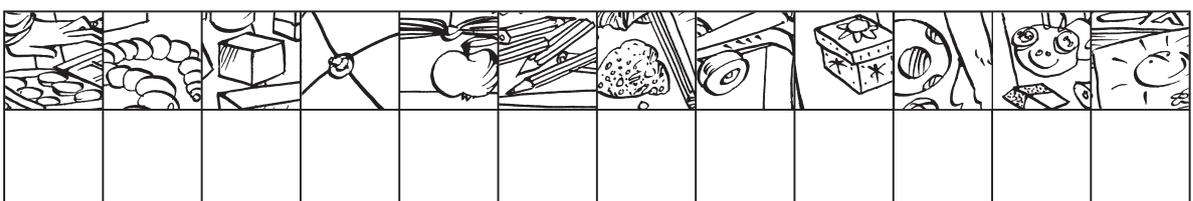
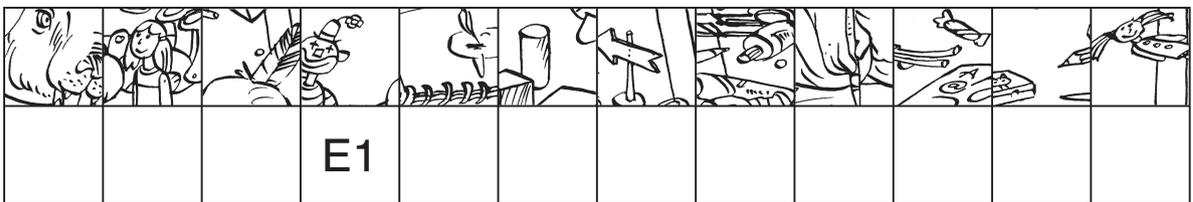
Artikel-Nr. 3179

Weitere Infos unter [www.finken.de/3179](http://www.finken.de/3179)

# Schau genau!

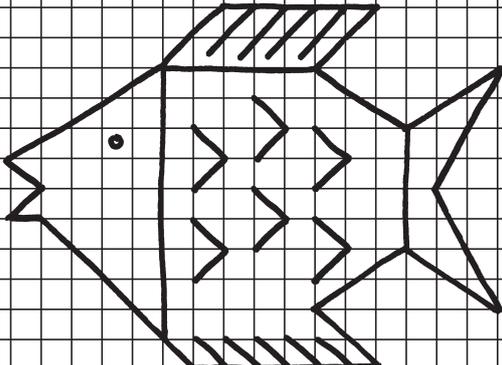
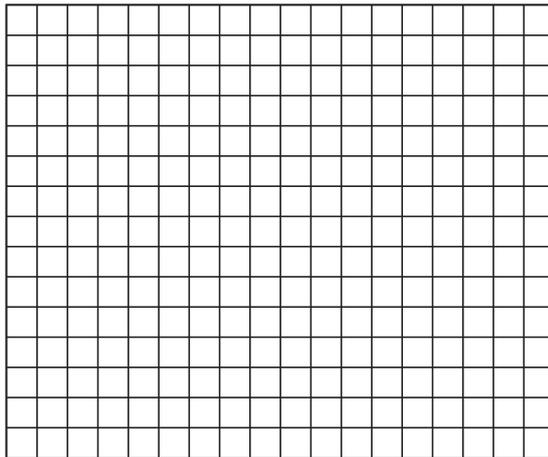
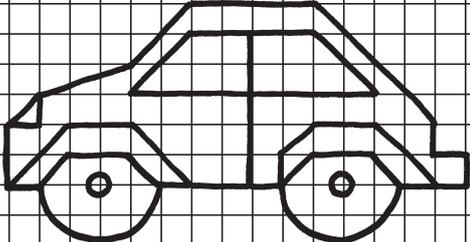
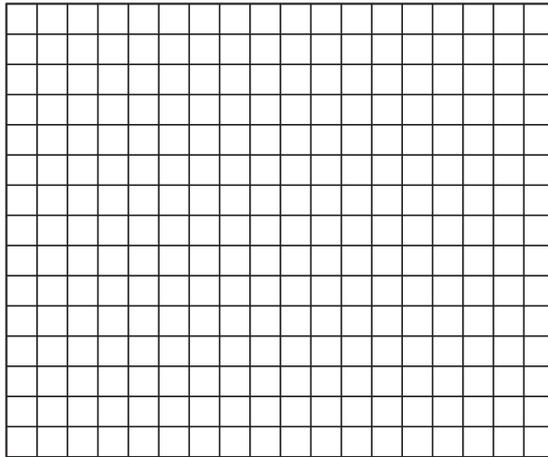
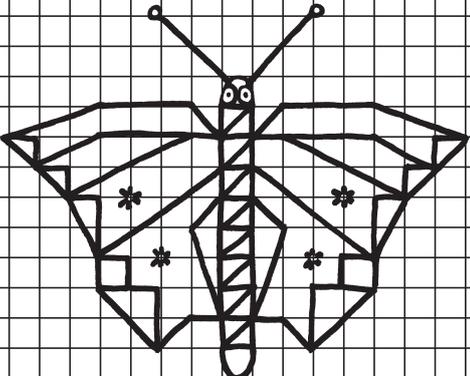
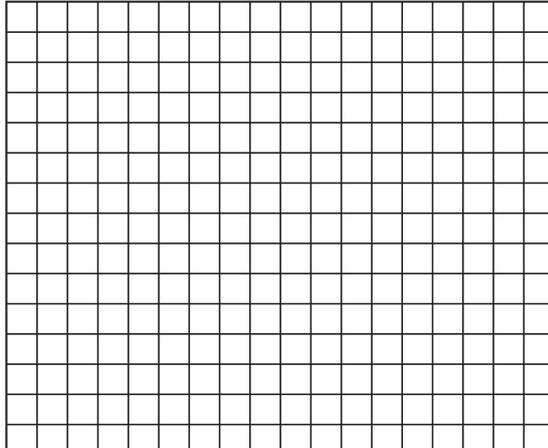


● In welchem Kästchen findest du diese Teile?  
Schreibe den Buchstaben und die Zahl unter das Bild.



## In Netzen zeichnen

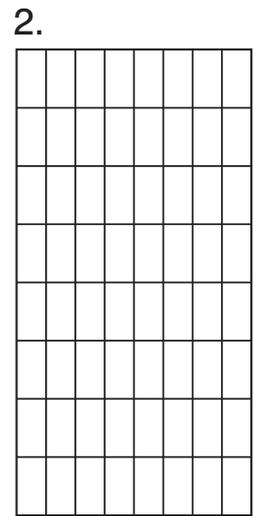
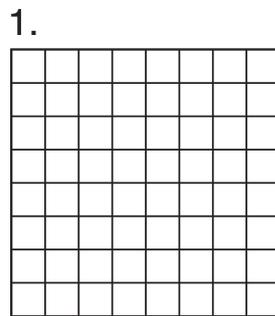
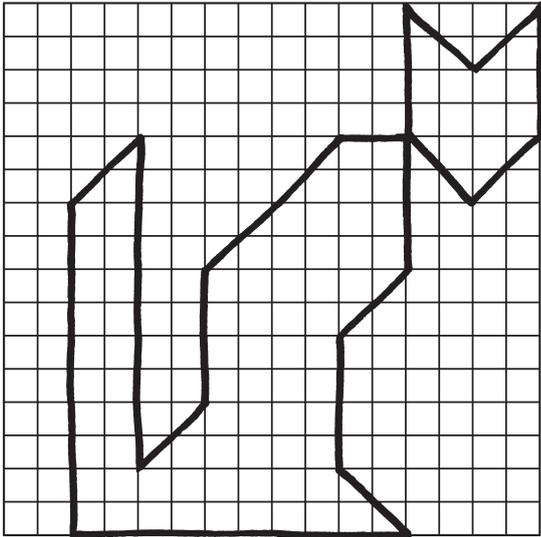
- Zeichne die Figuren in die leeren Karofelder.  
Zähle, wie viele Kästchen du nach rechts, links, oben, unten oder schräg gehen musst.

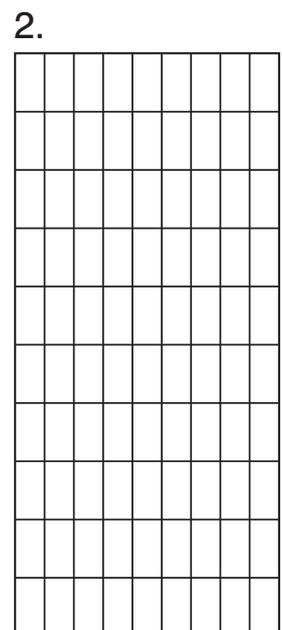
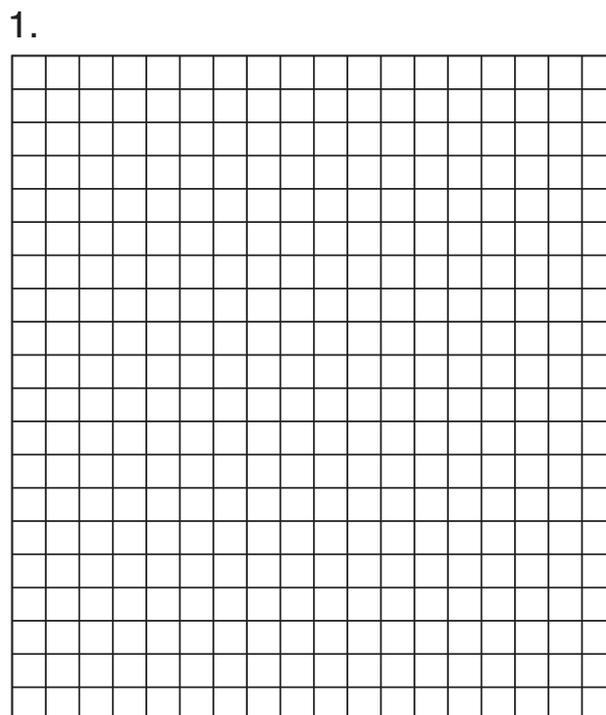
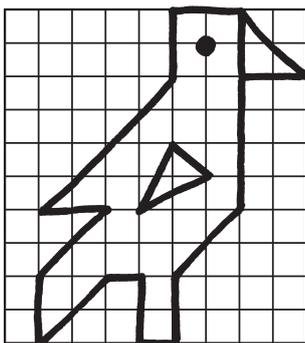
**Tipp:** Zeichne mit einem Bleistift, falls du radieren musst.

## Vergrößern, verkleinern, verzerren

- 1 Zeichne die Katze halb so groß in das 1. Kästchenfeld, verzerre sie anschließend im 2. Kästchenfeld.

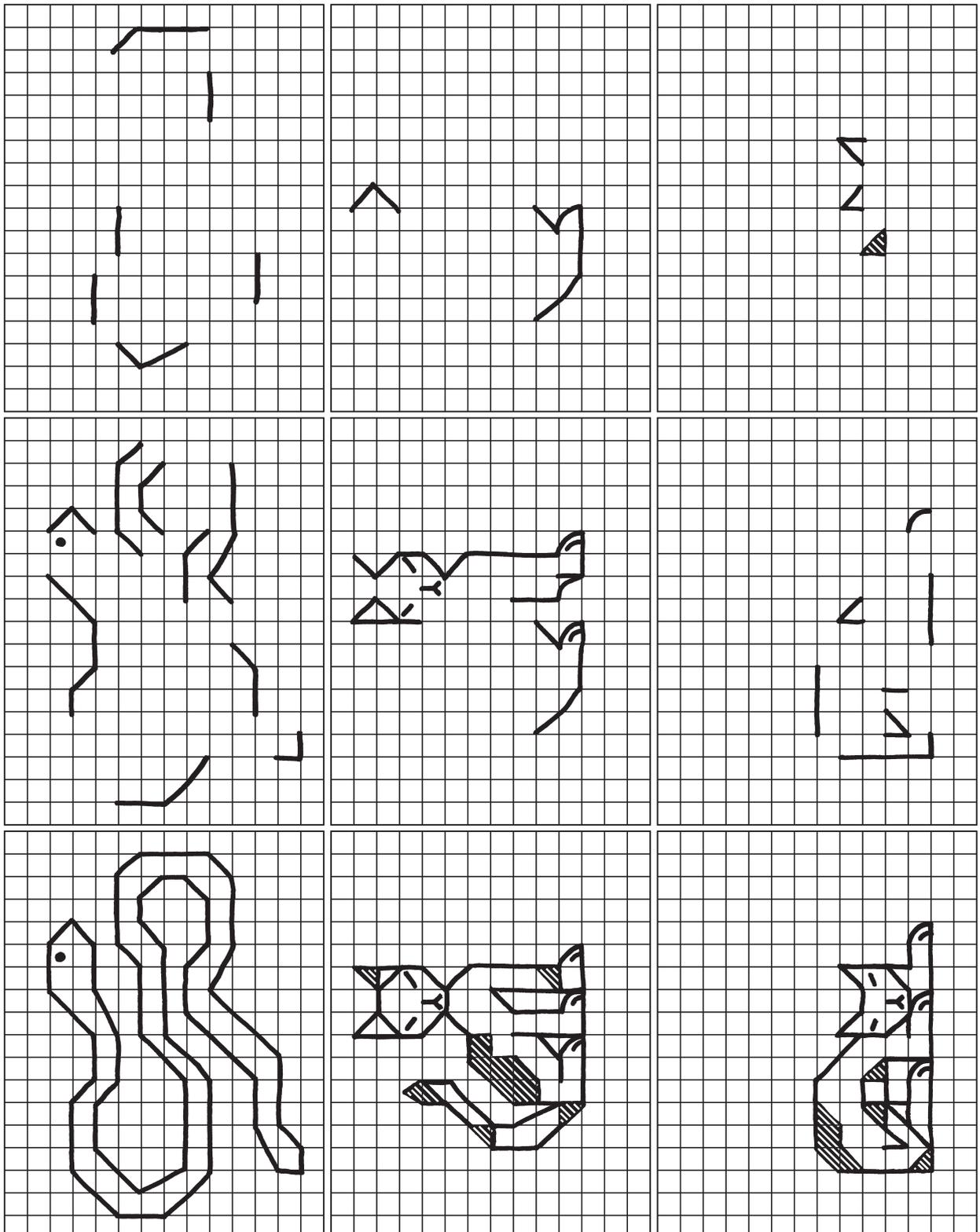


- 2 Zeichne diesen Vogel doppelt so groß in das 1. Kästchenfeld. Verzerre ihn im 2. Kästchenfeld.



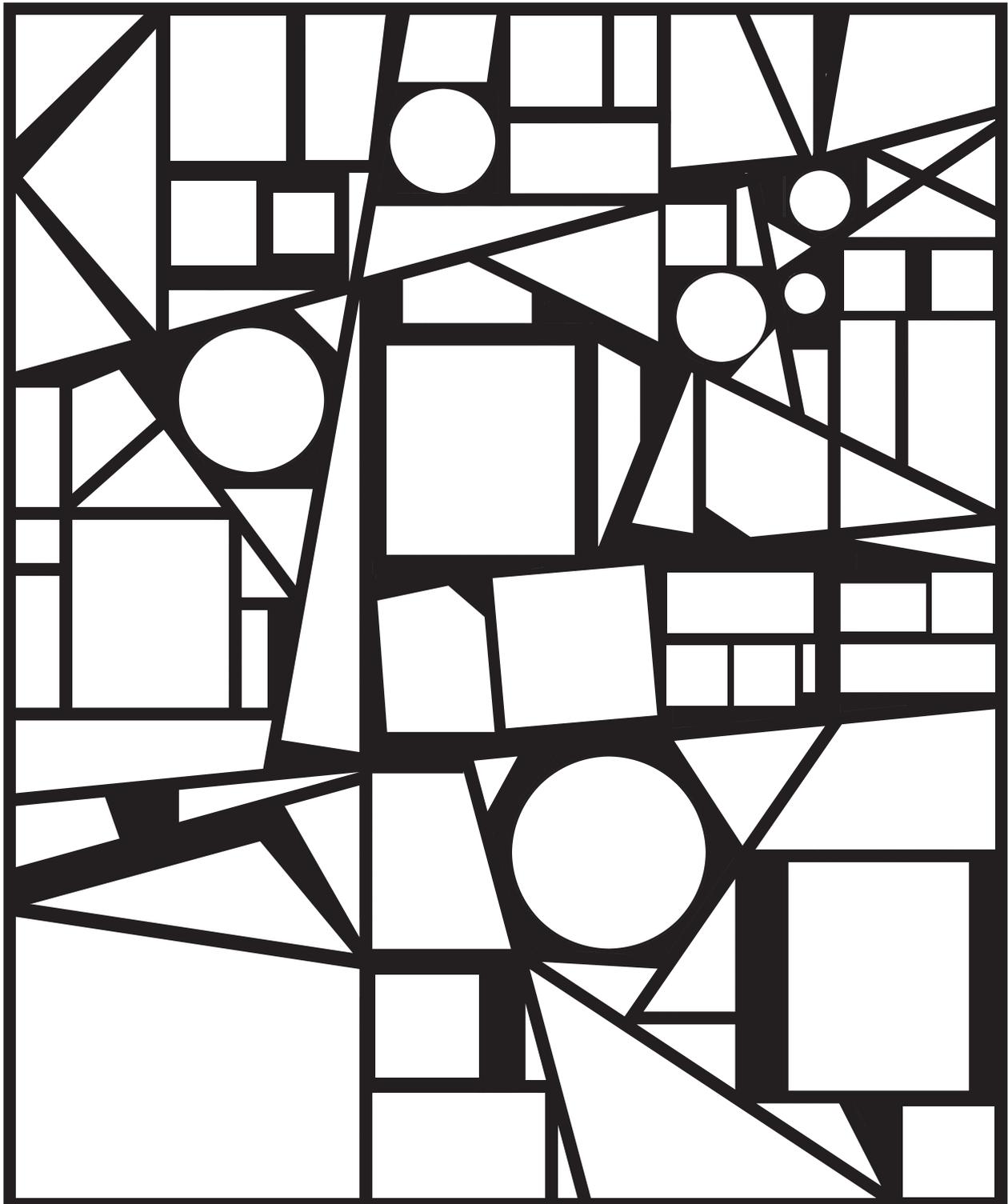
## Figuren ergänzen

- Schau genau und ergänze die Figuren.  
Zeichne mit einem Bleistift, falls du radieren musst.



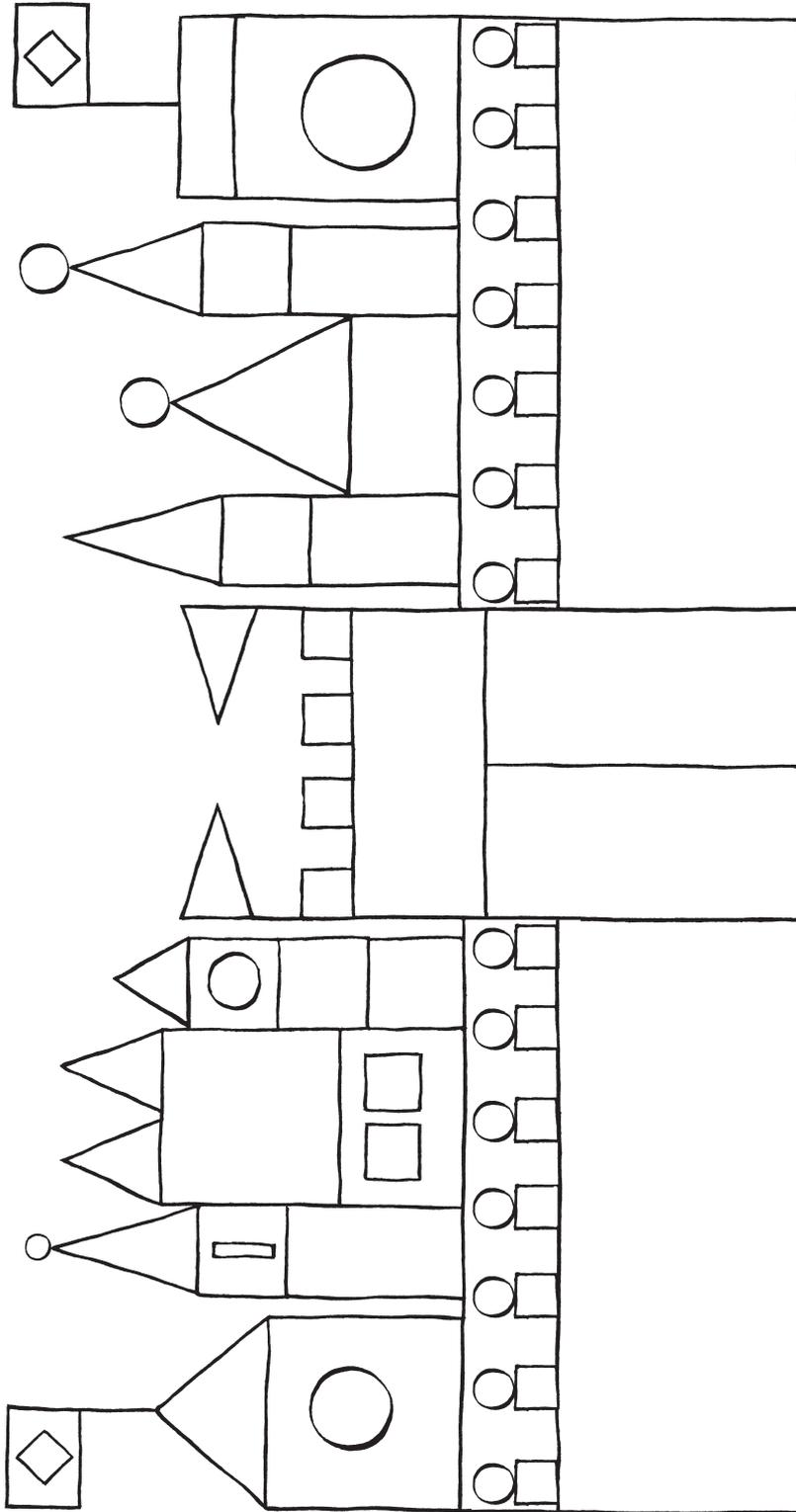
## Quadrate, Rechtecke, Dreiecke und Kreise

- Färbe ein:  blau  grün  rot  orange  
Manche Formen bleiben übrig.



# Ritterburg aus geometrischen Formen

1 Male jeweils alle Quadrate, Rechtecke, Dreiecke und Kreise in derselben Farbe aus.  
Es sollen keine weißen Flächen übrig bleiben.



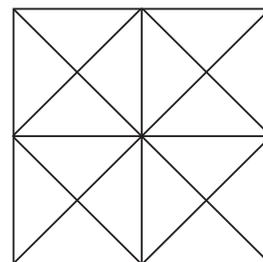
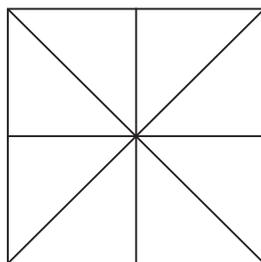
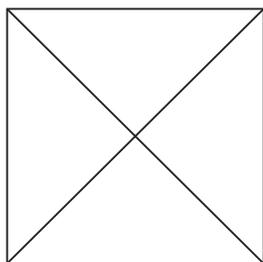
2 Zähle die Formen. Trage ihre Anzahl in die Tabelle ein.

Quadrate	Rechtecke	Dreiecke	Kreise
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

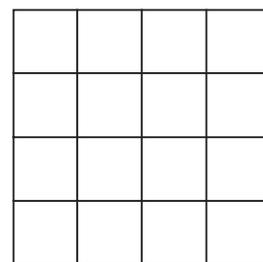
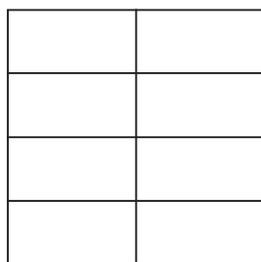
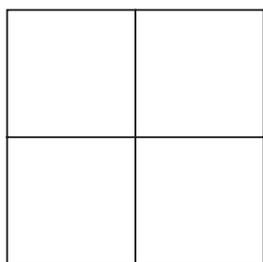
## Falträtsel

Du brauchst für jedes Faltmuster ein quadratisches Blatt.  
 Falte Schritt für Schritt, damit das letzte Muster entsteht.  
 Klebe das Blatt in dein Heft ein.

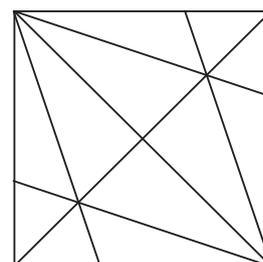
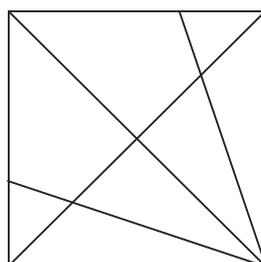
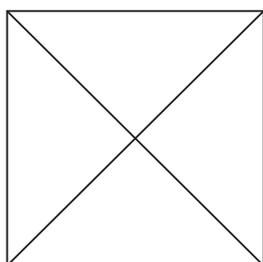
1



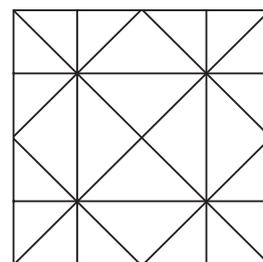
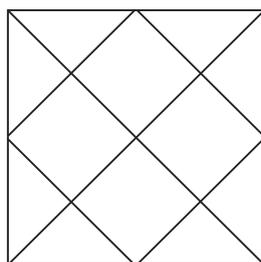
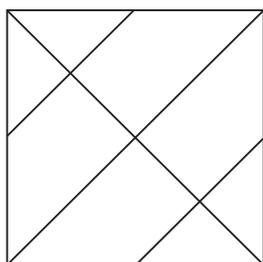
2



3



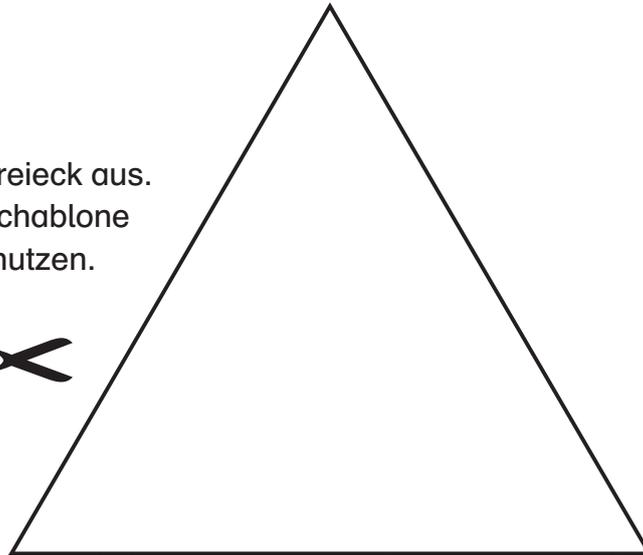
4



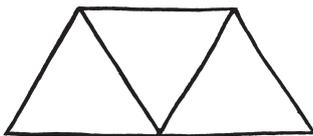
## Sterne aus Dreiecken

- Für solche Sterne braucht man keinen Klebstoff, sondern nur Transparentpapier und eine Schere. Du kannst auch verschieden große Sterne falten. Wichtig ist, dass das Papier-Dreieck drei gleich lange Seiten hat.

Schneide dieses Dreieck aus.  
Du kannst es als Schablone  
für viele Sterne benutzen.

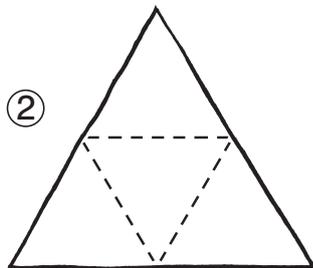


①



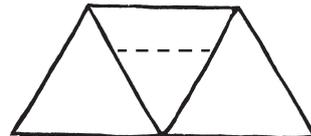
obere Ecke ganz nach unten falten, wieder aufklappen

②



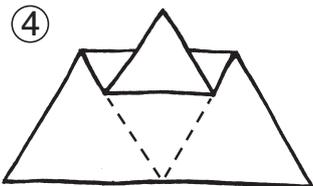
die beiden anderen Ecken genauso falten und wieder aufklappen

③



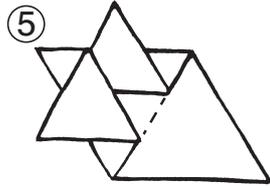
die obere Ecke wieder nach unten falten

④



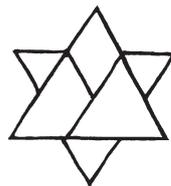
so knicken und nach oben falten, dass eine Spitze übersteht

⑤



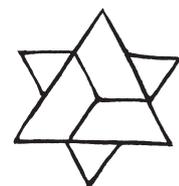
die linke Ecke genauso darüber falten

⑥



auch die rechte Ecke so darüber falten

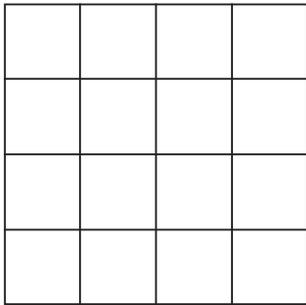
⑦



die letzte Ecke zur Hälfte unter die erste stecken, damit der Stern hält

## Wie viel sind die Teile wert?

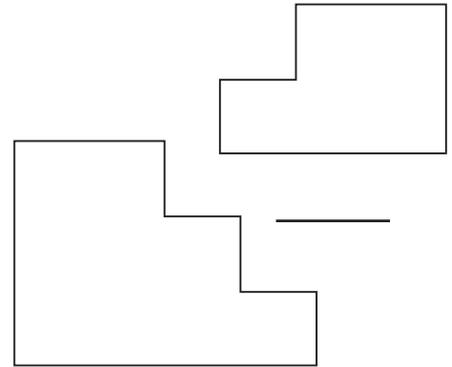
● Schreibe den Betrag auf die Linien.



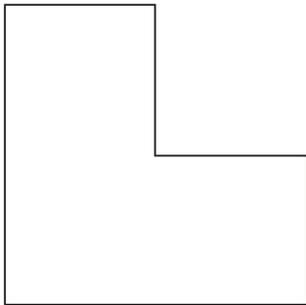
16 €



8 €



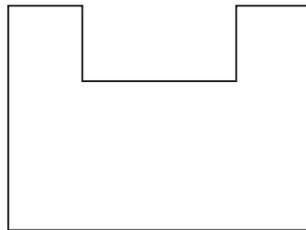
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



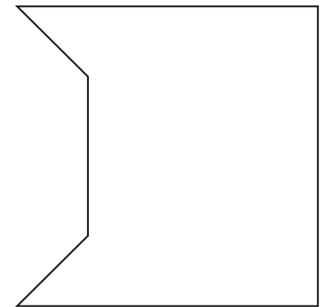
\_\_\_\_\_



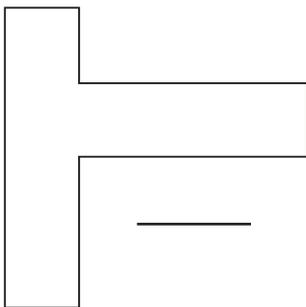
\_\_\_\_\_



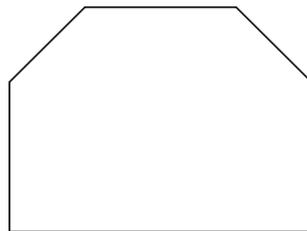
\_\_\_\_\_



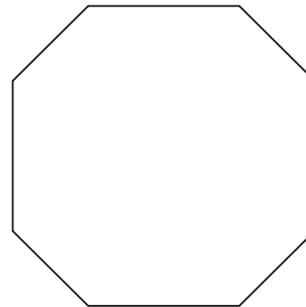
\_\_\_\_\_



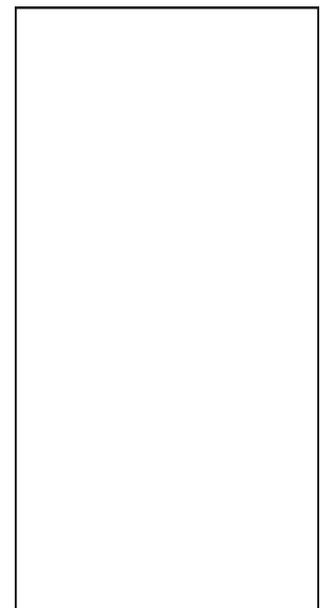
\_\_\_\_\_



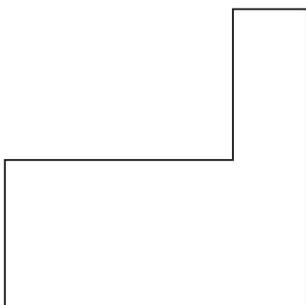
\_\_\_\_\_



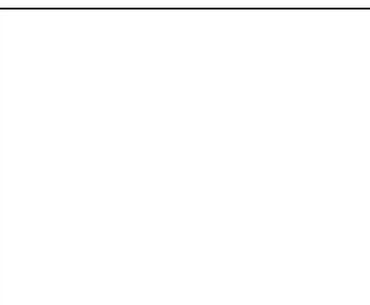
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

## Nach Vorschriften Figuren zeichnen

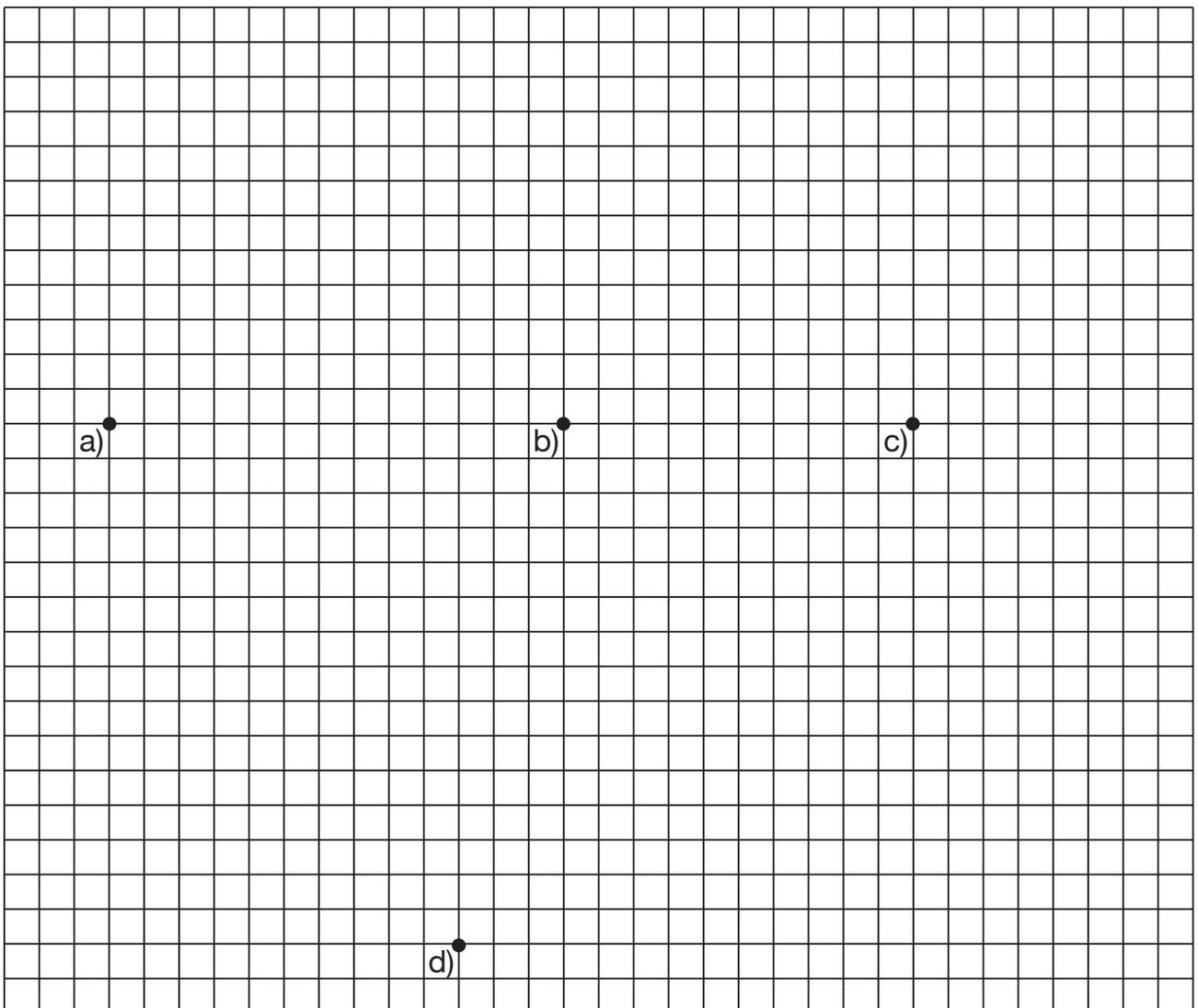
1 Zeichne nach folgenden Vorschriften Figuren. Starte an den markierten Punkten.

a)  $10 \uparrow$   $2 \rightarrow$   $8 \downarrow$   $4 \rightarrow$   $2 \downarrow$   $6 \leftarrow$

b)  $8 \uparrow$   $3 \leftarrow$   $2 \uparrow$   $8 \rightarrow$   $2 \downarrow$   $3 \leftarrow$   $8 \downarrow$   $2 \leftarrow$

c)  $10 \uparrow$   $5 \rightarrow$   $2 \downarrow$   $3 \leftarrow$   $2 \downarrow$   $3 \rightarrow$   $2 \downarrow$   $3 \leftarrow$   $4 \downarrow$   $2 \leftarrow$

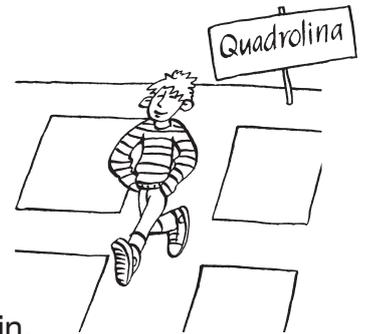
d)  $10 \uparrow$   $2 \rightarrow$   $4 \downarrow$   $3 \rightarrow$   $4 \uparrow$   $2 \rightarrow$   $10 \downarrow$   $2 \leftarrow$   $4 \uparrow$   $3 \leftarrow$   $4 \downarrow$   $2 \leftarrow$



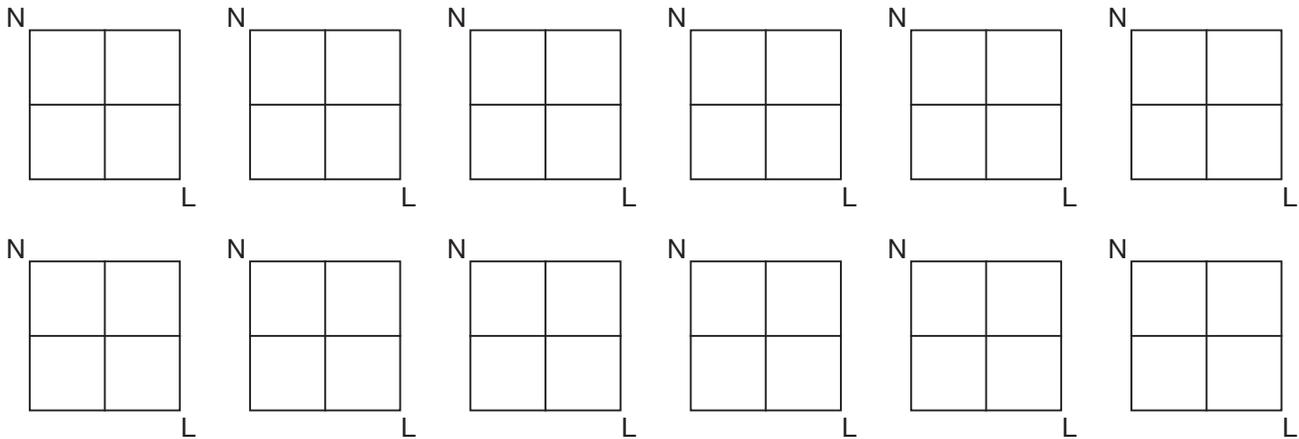
2 Erfinde selbst Figuren und zeichne sie auf Karopapier. Schreibe die Vorschriften auf ein anderes Blatt und lass deinen Tischnachbarn nach deiner Vorschrift zeichnen.

## Wege finden

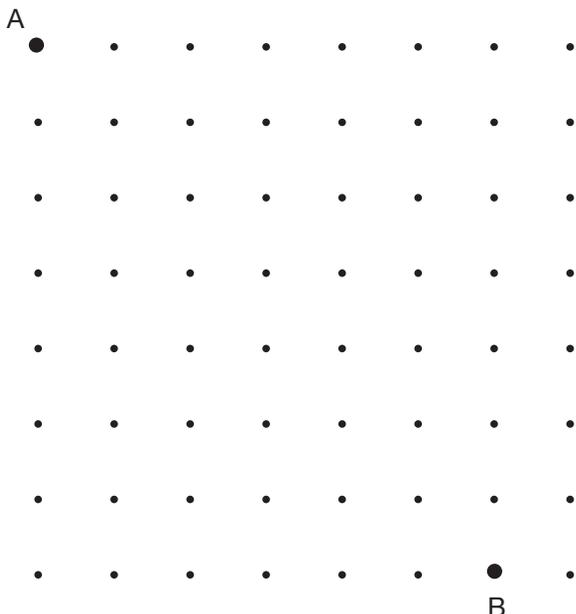
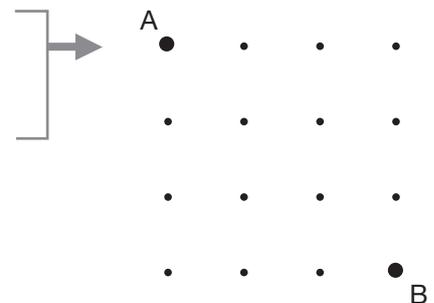
- 1 Dies ist der kleine Ort „Quadrolina“. Auf seinem Stadtplan sieht man Straßen, die waagrecht  und senkrecht  verlaufen.



Wenn Nina (N) und Laura (L) sich gegenseitig besuchen wollen, können sie verschiedene Wege gehen. Finde zwölf unterschiedliche Möglichkeiten und zeichne sie ein. Gehe immer nur waagrecht oder senkrecht. Jeder Wegabschnitt darf nur einmal benutzt werden.



- 2 Verbinde die 16 Punkte so, dass eine durchgehende Straße von A nach B entsteht. Die Straße kann waagrecht, senkrecht und diagonal  verlaufen, aber sie darf sich an keiner Stelle kreuzen.



- 3 Verbinde alle Punkte von A nach B so miteinander, dass eine durchgehende Straße entsteht. Die Straße darf nicht diagonal verlaufen.