

## 1. Vorstellen des Figurentyps und entdecken der Bauregel

Diese Phase:

- Ist herausfordernd auf unterschiedlichem Anspruchsniveau lösbar, denn manche Kinder werden die Bauregel direkt vollständig durchschauen, während andere Kinder ggf. erstmal nur einen Teilaspekt fokussieren (z.B. Hölzer liegen gradlinig aneinander, das Einhalten des rechten Winkels ist für manche Kinder noch nicht klar)
- fördert und fordert inhalts- und prozessbezogene, denn die Kinder müssen nicht nur Vierlinge miteinander auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede hin vergleichen, was die Wahrnehmungskonstanz fördert, sondern auch Vermutungen zur Bauregel anstellen sowie Entdeckungen bzw. die Bauregel verbalisieren. Dazu können sie ggf. auch schon Fachsprache benutzen bzw. Fachbegriffe (z.B. rechter Winkel) lernen.
- ist in sinnstiftende Kontexte eingebunden, denn die Kinder sollen mit diesem Material in den kommenden Stunden arbeiten. Das Material entwickeln sie dazu aber selbst. Es wird nicht einfach vorgegeben.
- ist vielfältig in den Lösungsstrategien und Darstellungsformen, denn auch Kinder mit einem geringen Fachwortschatz können im Sitzkreis Vierlinge legen oder falsche Vierling korrigieren. Handlungen ersetzen die Sprache.
- stärkt das Könnensbewusstsein durch erfolgreiches Bearbeiten, denn die Kinder entdecken die Bauregel selbst. Sie wird nicht von außen vorgegeben. Jeder kann zumindest einen Teil bis zur vollständigen Bauregel beitragen oder weitere Beispiele oder Gegenbeispiel legen.

## 2. Finden aller möglichen Vierlinge

Diese Phase

- ist herausfordernd auf unterschiedlichem Anspruchsniveau, denn manche Kinder werden viele/alle Vierlinge finden und dabei systematisch vorgehen. Andere aber nur wenige und unter diesen wenigen sind ggf. auch noch doppelte Vierlinge enthalten. Dennoch können alle Kinder an der anschließenden Reflexionsphase beteiligt werden und sich vor allem auch gegenseitig helfen. Bei zu großen Unsicherheiten kann ein Beraterkreis eingerichtet werden, in dem gemeinsam mit der Lehrkraft Vierlinge gefunden werden.
- fordert und fördert inhalts- und prozessbezogene, denn die Kinder arbeiten hier bestmöglich zusammen, sie probieren, diskutieren, reflektieren und argumentieren gemeinsam, ob und wie sie neue Vierlinge finden können
- ist in sinnstiftende Kontexte eingebunden, denn die Kinder sind motiviert, wirklich alle Vierlinge selbst zu finden (und nicht von außen vorgegeben zu bekommen)
- ist vielfältig in den Lösungsstrategien und Darstellungsformen, denn die Kinder können sowohl systematisch als auch unsystematisch vorgehen, Strategien anschließend vergleichen, sie können die Vierlinge legen und abzeichnen oder nur zeichnerisch arbeiten ...
- stärkt das Könnensbewusstsein durch erfolgreiches Bearbeiten, denn werden am Ende alle Vierlinge gesammelt, sind die Kinder stolz, alle selbstständig aber gemeinsam (ohne Vorsagen von Erwachsenen) gefunden zu haben.

## 3. Das Spiel: Vierlino

Die Spielphase und die anschließende Reflexionsphase...

- sind herausfordernd auf unterschiedlichem Anspruchsniveau, denn die Kinder können beim Spiel gemeinsam mit einem Partner spielen, probeweise versetzen, um den Tisch herumgehen oder auch rein herausfinden, welches Holz sie versetzen können. Sie können strategisch vorgehen oder auch nur ausprobieren.

- fordern und fördern inhalts- und prozessbezogene so wie übergreifende Kompetenzen, denn werden Spielstrategien gesammelt, werden Problemlösekompetenzen gefördert und gefordert, ebenso wie kommunikative Kompetenzen im Sinne eines Austausches. Da sie sich an Spielregeln halten müssen, werden auch übergreifende Kompetenzen gefördert.
- sind vielfältig in den Lösungsstrategien, denn manche Kinder werden systematisch Vierlinge miteinander vergleichen, während andere Kinder eher ausprobieren werden. Wird das Spiel als Partnerspiel gegen andere Paare gespielt, werden bereits während des Spiel Spielstrategien gemeinsam ausgetauscht.

#### **4. Forscheraufträge zur Vertiefung**

##### Die Forscheraufträge

- sind herausfordernd auf unterschiedlichem Anspruchsniveau, denn manche Kinder werden die Aufgaben rein mental lösen, andere müssen die Hölzer als Hilfsmittel hinzuziehen. Manche Kinder finden alle möglichen Lösungen, andere wiederum nur einige.
- fordern und fördern inhalts- und prozessbezogene, denn die Kinder müssen Figuren miteinander vergleichen, dabei strategisch vorgehen (Problemlösen), Vermutungen anstellen, wie ein Mitspieler geblockt werden kann (Argumentieren)...
- stärken das Könnensbewusstsein durch erfolgreiches Bearbeiten, denn in der anschließenden Reflexionsphase kann jedes Kind seine Lösungen oder auch -ansätze präsentieren, auch wenn das Kind nur eine Umlegemöglichkeit gefunden hat. Diesen einen Beitrag kann es mit in die Diskussion einbringen.