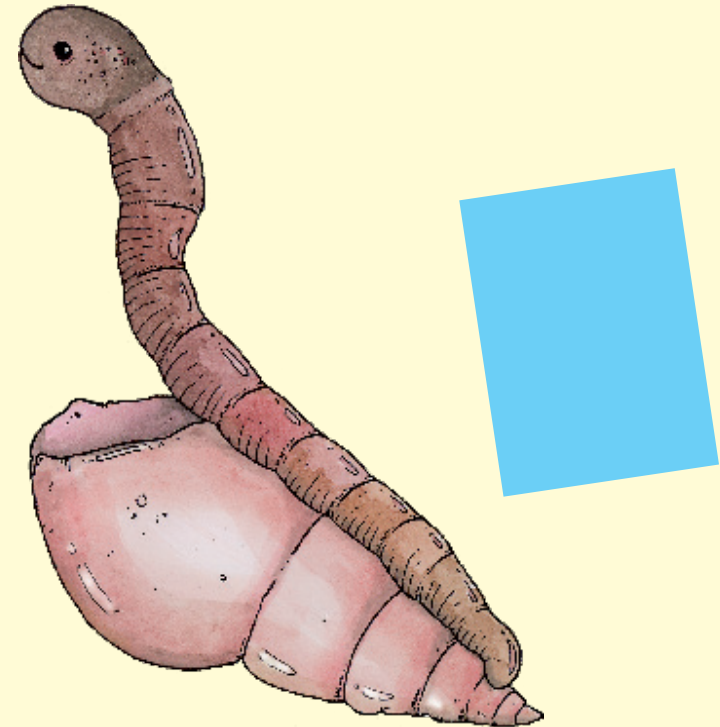
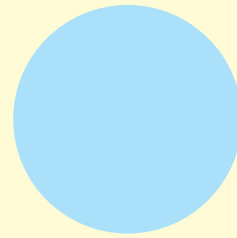
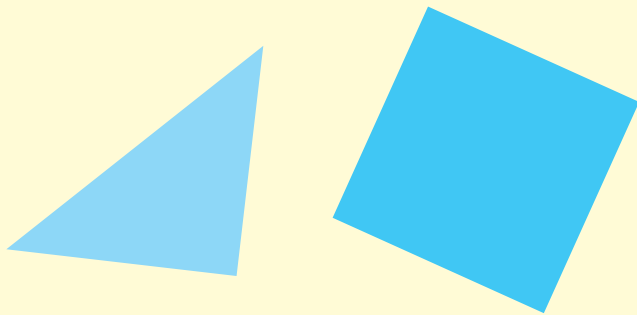




Multisensuelle Mathematik 1 • Modul 4
Matto, der Wattwurm®

Matto entdeckt die Formen



Name

Inhalt

Ein Schiff ist gestrandet	3	Das Geobrett	16
Würfelspiel mit einem Partner	5	Zaubern mit dem Geobrett.	17
Abdrücke im Watt	7	Ein Schiff fährt vorüber.	18
Abdrücke – Körper und Flächen	8	Tangram	19, 20
Formen	9	Die Symmetrie der Meerestiere	21
Erkennst du alle Formen?	10	Ein dicker Fisch?	22
Formenrätsel	11	Ein zweites Schiff?	23
Segelschiffe	12	Schiffe	24
Mein eigenes Bild	13	Meerestiere-Puzzle	25
Das Lineal.	14	Welcher Name entsteht?	28
Ein tolles Brett	15	Anhang	29



© 2011, Myrtel® Team
3. Auflage (2013)

ISBN 978-3-938782-85-9

Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Werk sowie einzelne Teile desselben sind urheberrechtlich geschützt.

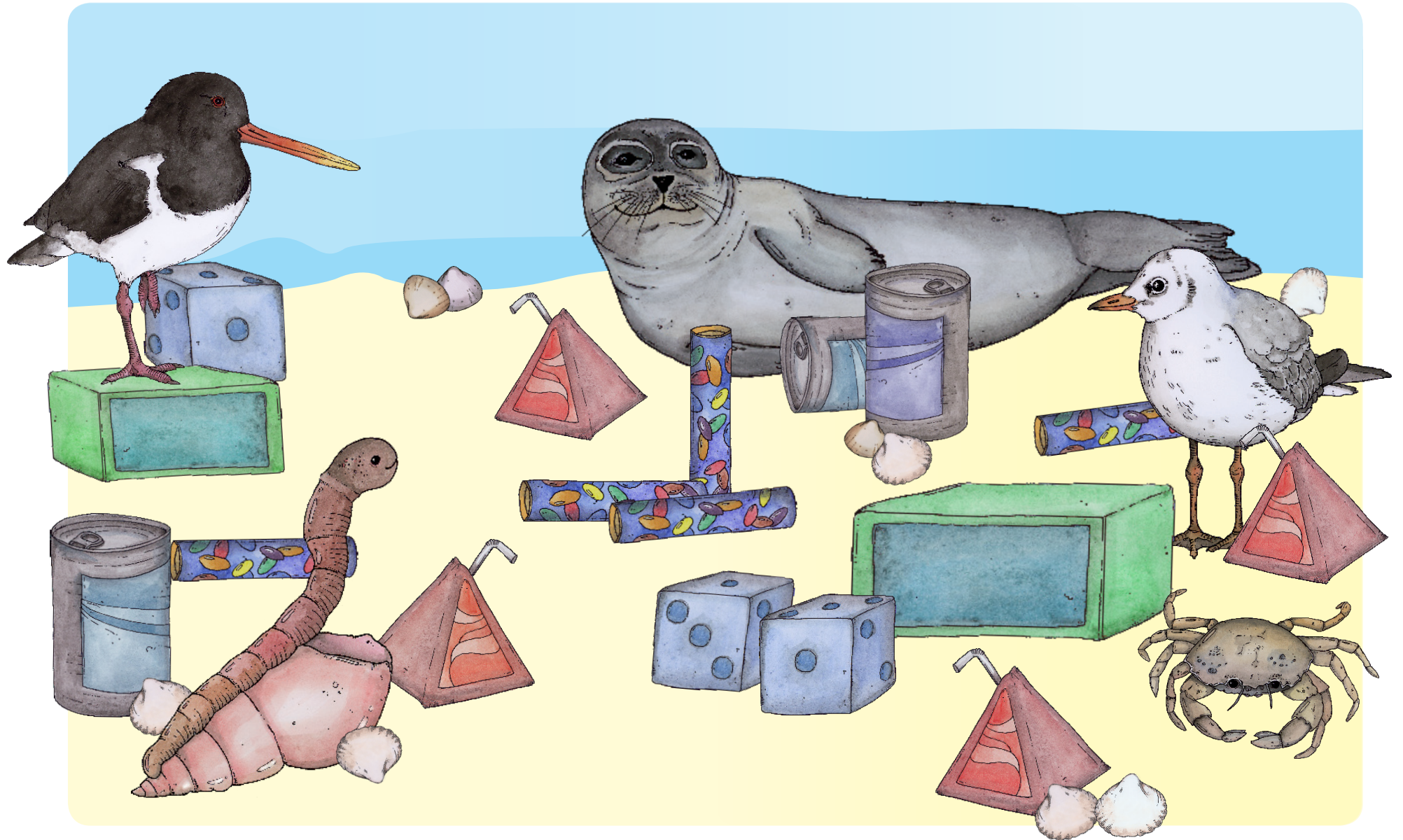
Vervielfältigungen gleich welcher Art sind nur mit ausdrücklicher Zustimmung durch die Urheber zulässig.

© Myrtel® Team – Lehrer entwickeln für Kinder GmbH & Co. KG

www.matto.und.myrtel.de

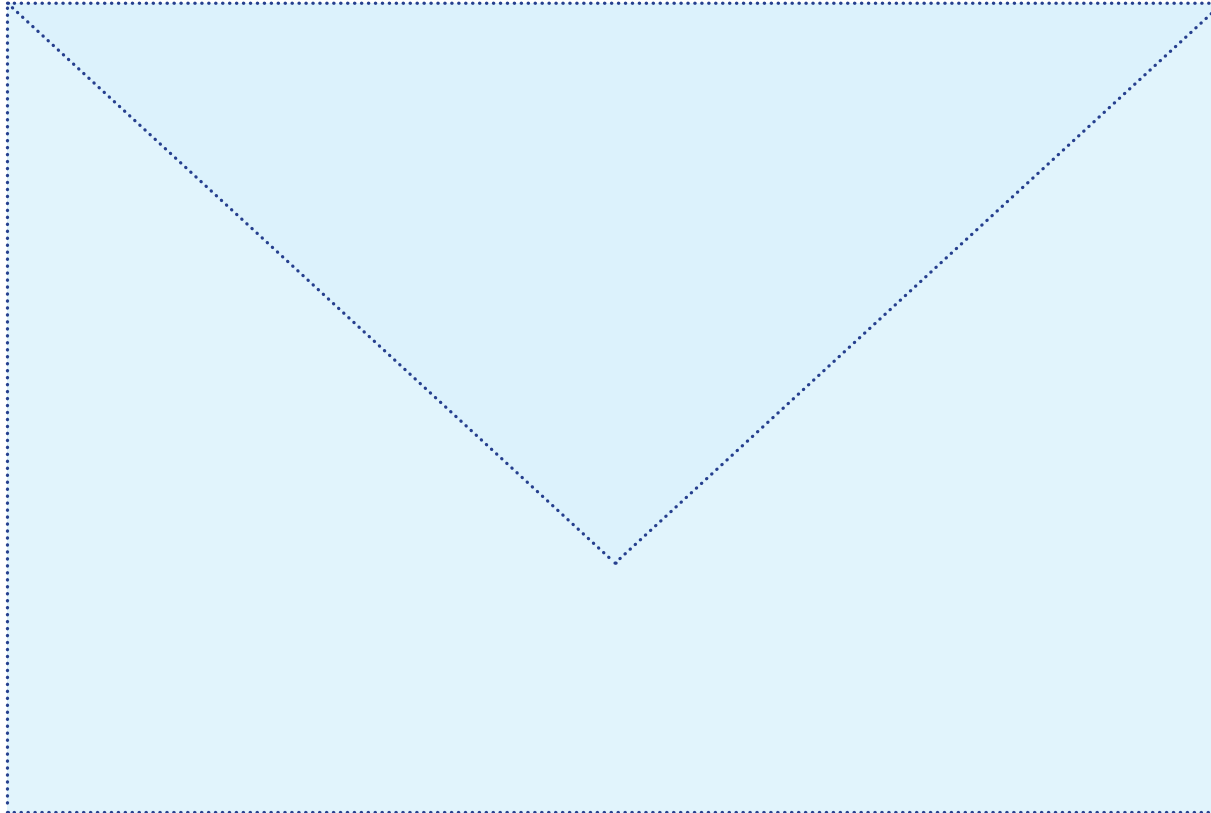
Ein Schiff ist gestrandet

Erzähle!



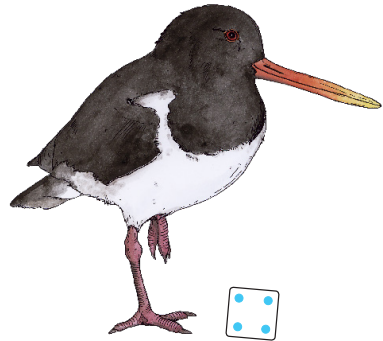
Spielkarten




Klebe hier für deine Spielkarten von Seite 5 einen Briefumschlag auf!


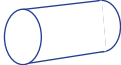


Würfelspiel mit einem Partner

Schneide die Karten aus!



Wer eine  oder  würfelt, legt einen  auf einen Quader im Bild.

Wer eine  oder  würfelt, legt einen  auf einen Zylinder im Bild.

Wer eine  würfelt, legt eine  auf eine Pyramide im Bild.

Wer eine  würfelt, legt einen  auf einen Würfel im Bild.

