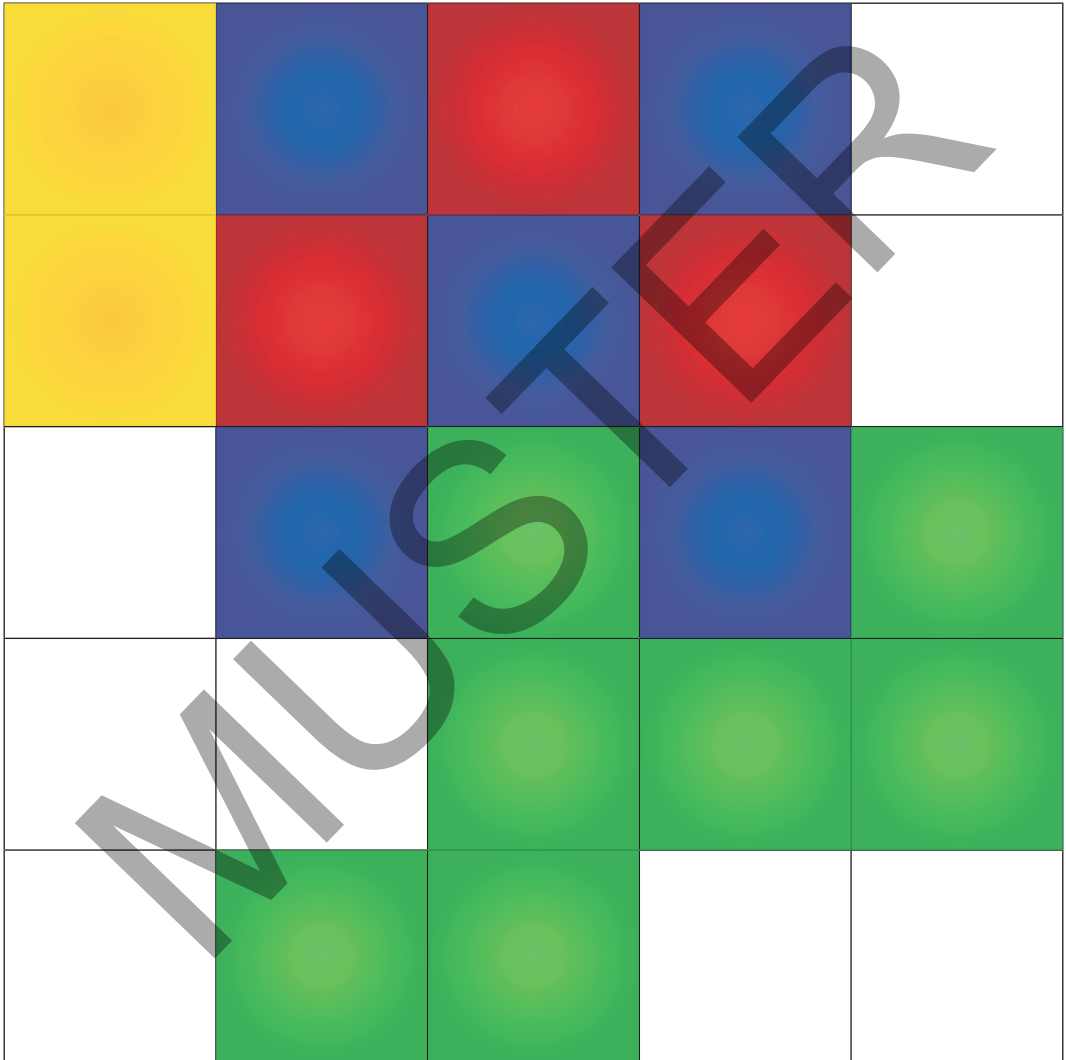
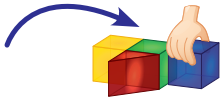


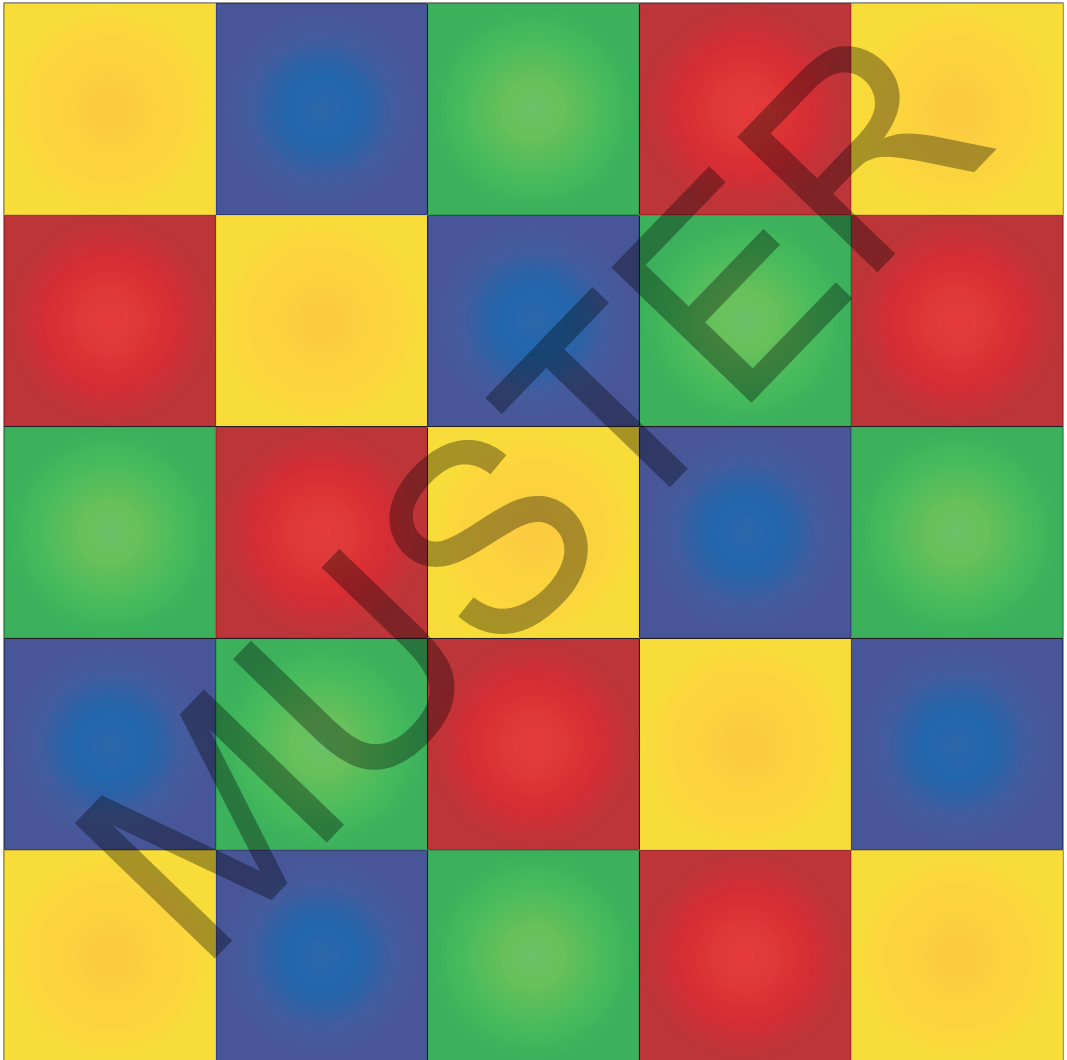
Kopfgeometrie mit AINSTEIN®

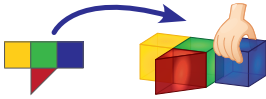
Kopfgeometrie mit Ainstein® trainiert spielerisch die mathematische Kernkompetenz Geometrie. Gepaart mit spielerischen Erfahrungen im Bereich des Magnetismus erwerben die Kinder viele neue Fähigkeiten. Dabei steht aber immer der spielerische Charakter im Vordergrund. Die 60 Aufgabenkarten sind in Kapitel geteilt. Jedes Kapitel versucht die Kinder zu fördern und auch zu fordern.

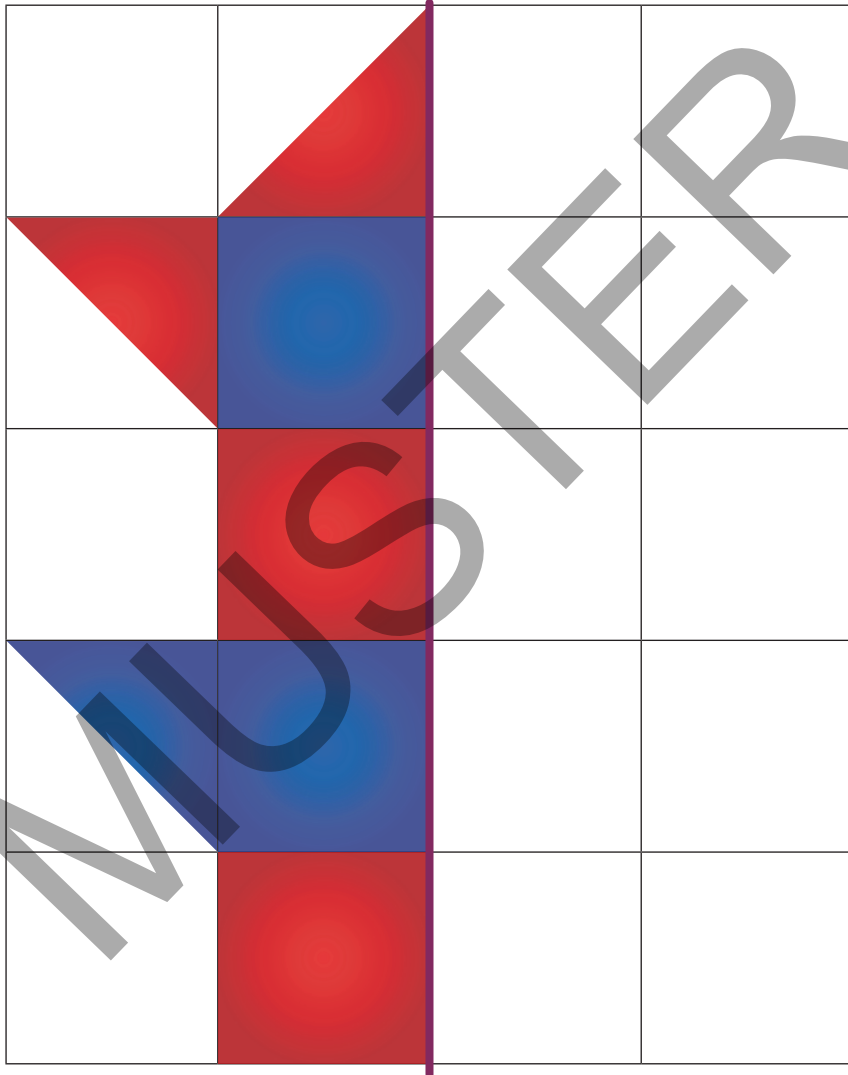
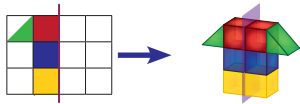
<p>1. Muster legen</p> <p>Die Kinder legen die abgebildeten Muster auf: ★ die Baukarte ★★ die Blanko Karte ★★★ daneben</p>	1 – 10
<p>2. Schlangen legen</p> <p>Die Kinder legen die abgebildeten Schlangenlinien auf: ★ die Baukarte ★★ die Blanko Karte ★★★ daneben</p>	11 – 20
<p>3. Spiegelungen</p> <p>Die Kinder spiegeln die abgebildete Figur direkt auf der Karte. ★ = einfache Variante ★★ = mittlere Schwierigkeit ★★★ = schwerste Übung</p>	21 – 30
<p>4. Baupläne 1</p> <p>Die Kinder formen die Figur nach einem vorgegebenen Grundflächen Bauplan. ★ = einfache Variante ★★ = mittlere Schwierigkeit ★★★ = schwerste Übung</p>	31 – 40
<p>5. Baupläne 2 (aufbauend auf Baupläne 1)</p> <p>Die Kinder formen die Figur nach einem vorgegebenen Grundflächen Bauplan. ★ = einfache Variante ★★ = mittlere Schwierigkeit ★★★ = schwerste Übung</p>	41 – 50
<p>6. Baupläne 3</p> <p>Die Kinder formen die Figur nach einem vorgegebenen Grundflächen Bauplan und achten dabei zusätzlich auf die angegebenen Farben der Etagen. ★ = einfache Variante ★★ = mittlere Schwierigkeit ★★★ = schwerste Übung</p>	51 – 60
Blanko Karten	61 – 62

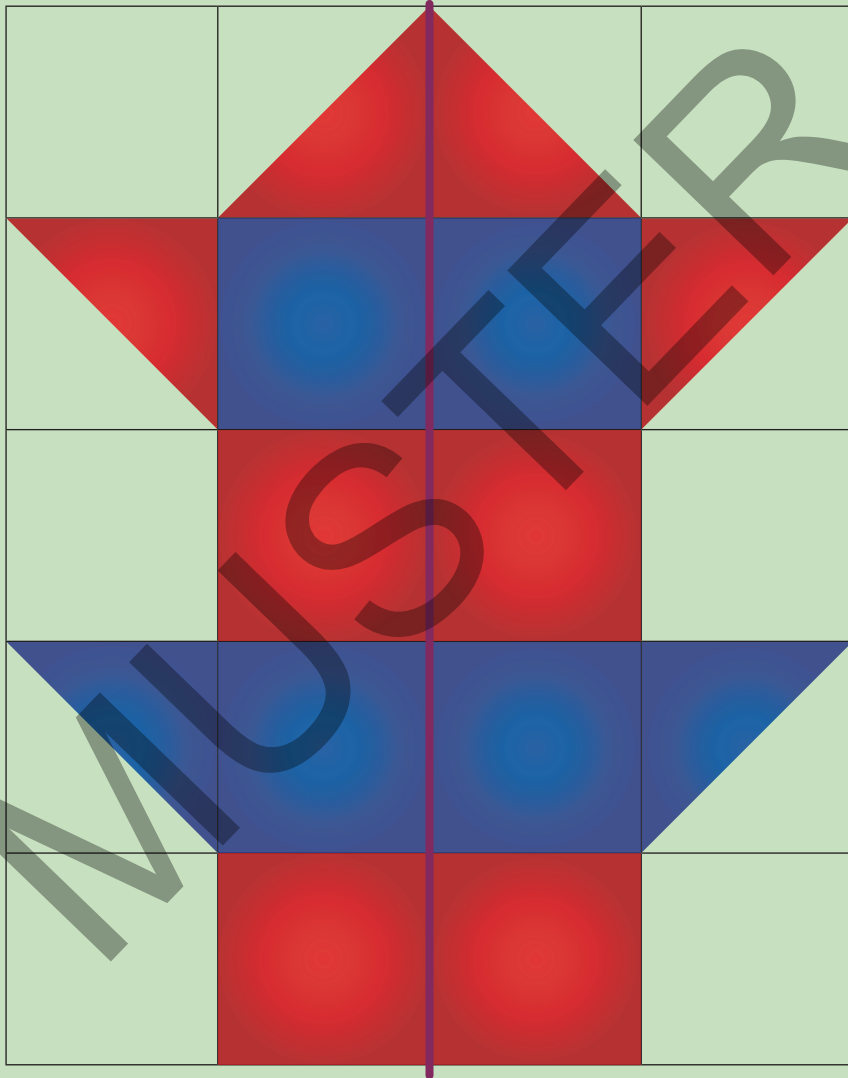
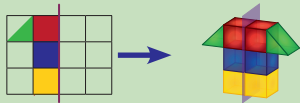
1





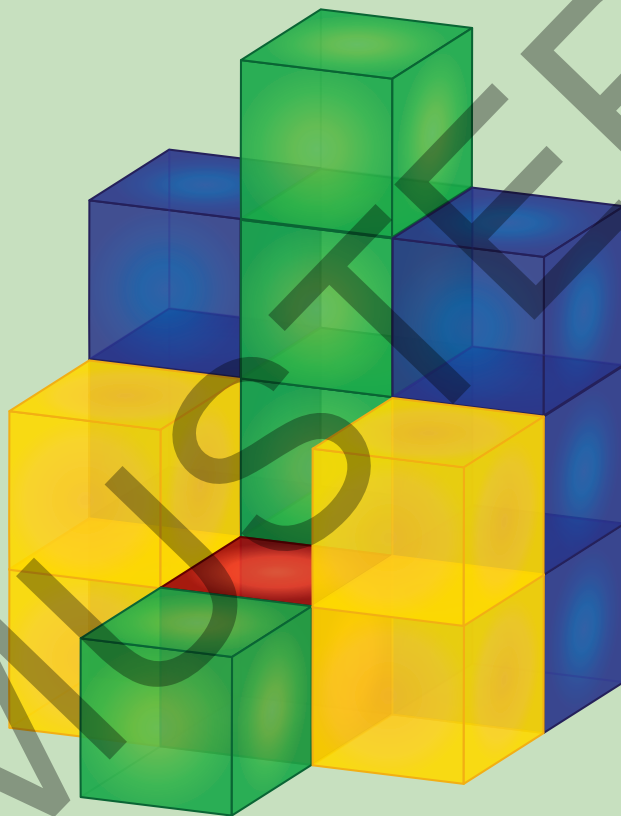


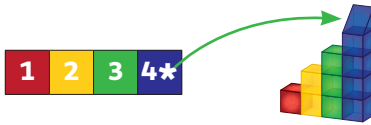




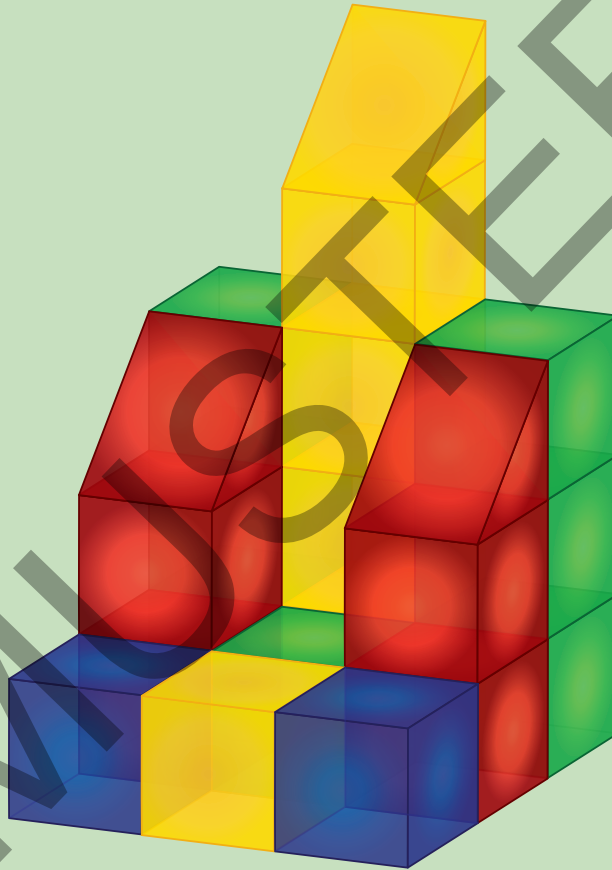
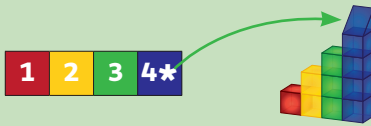


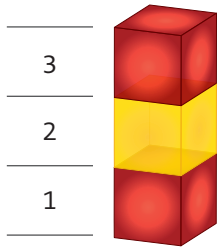
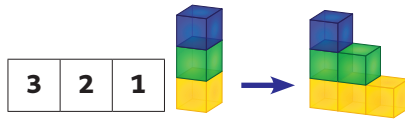
3	4	3
2	1	2
	1	





3	4*	3
2*	1	2*
1	1	1





	3	2	
		2	3

