

1. Bootsausflug

Große Abenteuer (6–8 Jahre)



Deutsch

- Mitteilungen und Erklärungen verstehen und Aufträge ausführen
- Wörter und Wendungen in fachsprachlichen Texten verstehen
- mithilfe von Nachfragen in Texten Handlungen und typische Eigenschaften der Figuren verstehen
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- einzelne Überarbeitungsprozesse am Computer selbstständig ausführen, reflektieren und zielführende Strategien für das inhaltliche Überarbeiten finden

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben
- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen
- Längen, Gewichte, Inhalte, Zeitpunkte und Zeitdauern schätzen
- Proportionalitäten in Sachsituationen erkennen

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- Zeiten und Strecken messen und darstellen sowie Messgenauigkeiten einschätzen
- durch Spielen und Ausprobieren entdecken und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren
- Alltagsgeräte untersuchen und dabei einfache naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen und erläutern

Textiles und Technisches Gestalten

- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- sich mit mechanisch- technischen Grundlagen auseinandersetzen und diese anwenden
- Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden und fliegenden Objekten sammeln
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

2. Arktis-Reise

Große Abenteuer (6–8 Jahre)



Deutsch

- Wichtiges in einfachen Mitteilungen erkennen
- Wörter und Wendungen in fachsprachlichen Texten verstehen
- mithilfe von Nachfragen in Texten Handlungen und typische Eigenschaften der Figuren verstehen
- sich in Figuren hineinversetzen, ihr Handeln sowie mit Unterstützung deren Absichten und Motive nachvollziehen und diese mit der eigenen Lebenswelt in Verbindung bringen
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen und eine gezielte Wirkung erzeugen

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben
- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen
- Längen, Gewichte, Inhalte, Zeitpunkte und Zeitdauern schätzen, messen sowie mit einer geeigneten Masseinheit angeben
- Proportionalitäten in Sachsituationen erkennen

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- Zeiten und Strecken messen und darstellen sowie Messgenauigkeiten einschätzen
- durch Spielen und Ausprobieren entdecken und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren
- Alltagsgeräte untersuchen und dabei einfache naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen und erläutern

Textiles und Technisches Gestalten

- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- sich mit mechanisch- technischen Grundlagen auseinander setzen und diese anwenden
- Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden und fliegenden Objekten sammeln
- bei technischen Geräten, Bauten und Anlagen naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen, die Funktionsweisen beschreiben und erklären
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

3. Höhlen-Mobil

Große Abenteuer (6–8 Jahre)



Deutsch

- ein globales Hörverständnis zu Sachtexten aufbauen
- Kernaussagen von Erklärungen und Visualisierungen verstehen
- mithilfe von gezielten Fragen einen einfachen Sachtext als Ganzes verstehen und wichtige Informationen entnehmen
- die Struktur eines Textes erkennen und explizite Informationen entnehmen
- mithilfe von Nachfragen in Texten Handlungen und typische Eigenschaften der Figuren verstehen
- Eigenschaften, Stimmungen und Absichten der Figuren erschliessen und erklären, auch wenn diese nicht explizit erwähnt sind
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben
- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen
- Längen, Gewichte, Inhalte, Zeitpunkte und Zeitdauern schätzen, messen sowie mit einer geeigneten Masseinheit angeben

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- durch Spielen und Ausprobieren entdecken und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren
- räumliche Grössen, Verhältnisse und Dimensionen in Beziehung zueinander setzen
- Informationen zum Weg von Gütern sammeln und vergleichen sowie Arbeitsprozesse beschreiben

Textiles und Technisches Gestalten

- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- Lösungen für eigene Produktideen aus Experimentierreihen ableiten

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen.

4. Tier-Alarm

Große Abenteuer (6–8 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- mithilfe von gezielten Fragen einen einfachen Sachtext als Ganzes verstehen und wichtige Informationen entnehmen
- mithilfe von zielgerichteten Fragen naheliegende implizite Informationen erschliessen und Abbildungen und Text zueinander in Bezug setzen
- sich in Figuren hineinversetzen, ihr Handeln sowie mit Unterstützung deren Absichten und Motive nachvollziehen und diese mit der eigenen Lebenswelt in Verbindung bringen
- Eigenschaften, Stimmungen und Absichten der Figuren erschliessen und erklären, auch wenn diese nicht explizit erwähnt sind
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten

Natur Mensch Gesellschaft

- durch Spielen und Ausprobieren entdecken und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen

Textiles und Technisches Gestalten

- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Lösungen für eigene Produktideen aus Experimentierreihen ableiten
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- das geplante Produkt herstellen
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

5. Unterwasser- Abenteuer

Große Abenteuer (6–8 Jahre)



Deutsch

- Wörter und Wendungen in fachsprachlichen Texten verstehen
- Mitteilungen und Erklärungen verstehen und Aufträge ausführen
- mithilfe von Nachfragen in Texten Handlungen und typische Eigenschaften der Figuren verstehen
- Eigenschaften, Stimmungen und Absichten der Figuren erschliessen und erklären, auch wenn diese nicht explizit erwähnt sind
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- einzelne Überarbeitungsprozesse am Computer selbstständig ausführen, reflektieren und zielführende Strategien für das inhaltliche Überarbeiten finden

Mathematik

- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- das Phänomen Gleichgewicht ausprobieren, Vermutungen anstellen und diese überprüfen
- bei technischen Geräten, Bauten und Anlagen naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen, die Funktionsweisen beschreiben und erklären

Textiles und Technisches Gestalten

- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden und fliegenden Objekten sammeln
- Funktionen von stabilisierenden Elementen in Konstruktionen und Bauten erkennen und anwenden
- ausgewählte mechanisch-technische Gesetzmässigkeiten kennen und diese in Produkten anwenden

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

6. Übernachtung im Baumhaus

Große Abenteuer (6–8 Jahre)



Deutsch

- Mitteilungen und Erklärungen verstehen und Aufträge ausführen
- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- Wörter und Wendungen in fachsprachlichen Texten verstehen
- sich in Figuren hineinversetzen, ihr Handeln sowie mit Unterstützung deren Absichten und Motive nachvollziehen und diese mit der eigenen Lebenswelt in Verbindung bringen
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- einzelne vorher besprochene Punkte in ihren Texten mithilfe von Kriterien am Computer überarbeiten

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- das Phänomen Gleichgewicht ausprobieren, Vermutungen anstellen und diese überprüfen
- verschiedene Hebelwirkungen ausprobieren und Erfahrungen austauschen
- durch Spielen und Ausprobieren entdecken und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren
- Alltagsgeräte untersuchen und dabei einfache naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen und erläutern

Textiles und Technisches Gestalten

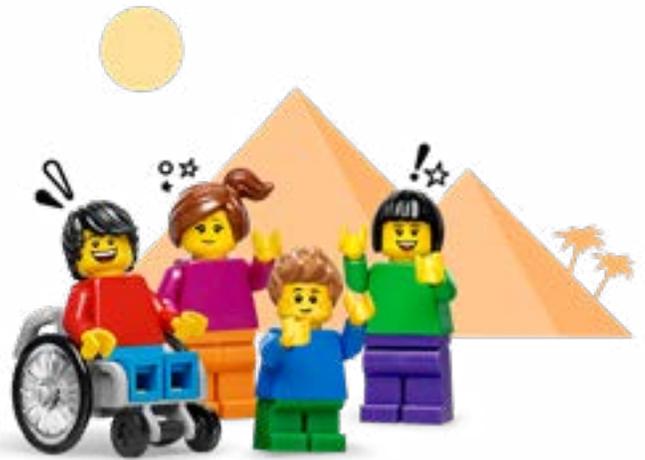
- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- Erfahrungen mit Hebel und Kraftübertragung sammeln
- sich mit mechanisch-technischen Grundlagen auseinander setzen und diese anwenden
- die Funktion und Konstruktion von Antrieben kennen und diese anwenden
- ausgewählte mechanisch-technische Gesetzmässigkeiten kennen und diese in Produkten anwenden

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

7. Abenteuer in der Wüste

Große Abenteuer (6–8 Jahre)



Deutsch

- Mitteilungen und Erklärungen verstehen und Aufträge ausführen
- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- mithilfe von Nachfragen in Texten Handlungen und typische Eigenschaften der Figuren verstehen
- Arbeitsergebnisse und Sachthemen der Klasse strukturiert präsentieren und die wesentlichen Aspekte hervorheben sowie dabei Medien ziel- und adressatenorientiert nutzen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen und eine gezielte Wirkung erzeugen

Mathematik

- Größen schätzen, messen und in benachbarte Masseinheiten umwandeln
- Längen, Gewichte, Inhalte, Zeitpunkte und Zeitdauern schätzen

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- Geschwindigkeiten bestimmen und vergleichen sowie Geschwindigkeitsänderungen beschreiben
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen
- Informationen zu ethisch problematischen Situationen erschliessen und Möglichkeiten zur Verbesserung der Situation erwägen

Textiles und Technisches Gestalten

- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- einzelne Aspekte ihres Produkts begutachten und konkrete Verbesserungen nennen
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- das geplante Produkt herstellen
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- die Funktion und Konstruktion von Antrieben kennen und diese anwenden
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren
- Maschinen und Transportmittel kennen und Funktionsmodelle bauen

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen.

1. Die Express-Schlange

Fabelhafter Freizeitpark (6–8 Jahre)



Deutsch

- Mitteilungen und Erklärungen verstehen und Aufträge ausführen
- Wörter und Wendungen in fachsprachlichen Texten verstehen
- mithilfe von gezielten Fragen einen einfachen Sachtext als Ganzes verstehen und wichtige Informationen entnehmen
- Eigenschaften, Stimmungen und Absichten der Figuren erschliessen und erklären, auch wenn diese nicht explizit erwähnt sind
- Arbeitsergebnisse und Sachthemen der Klasse strukturiert präsentieren und die wesentlichen Aspekte hervorheben sowie dabei Medien ziel- und adressatenorientiert nutzen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen und eine gezielte Wirkung erzeugen

Natur Mensch Gesellschaft

- durch Spielen und Ausprobieren entdecken und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen
- bei technischen Geräten, Bauten und Anlagen naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen, die Funktionsweisen beschreiben und erklären

Textiles und Technisches Gestalten

- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- einzelne Aspekte ihres Produkts begutachten und konkrete Verbesserungen nennen
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Lösungen für eigene Produktideen aus Experimentierreihen ableiten
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- das geplante Produkt herstellen
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

2. Klassisches Karussell

Fabelhafter Freizeitpark (6–8 Jahre)



Deutsch

- mithilfe von Nachfragen in Texten Handlungen und typische Eigenschaften der Figuren verstehen
- Arbeitsergebnisse und Sachthemen der Klasse strukturiert präsentieren und die wesentlichen Aspekte hervorheben sowie dabei Medien ziel- und adressatenorientiert nutzen
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben
- Längen, Gewichte, Inhalte, Zeitpunkte und Zeitdauern schätzen

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- das Phänomen Gleichgewicht ausprobieren, Vermutungen anstellen und diese überprüfen
- Geschwindigkeiten bestimmen und vergleichen sowie Geschwindigkeitsänderungen beschreiben
- durch Spielen und Ausprobieren entdecken und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen
- bei technischen Geräten, Bauten und Anlagen naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen, die Funktionsweisen beschreiben und erklären

Textiles und Technisches Gestalten

- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- eigene Designprozesse mit denen von anderen vergleichen, Unterschiede beschreiben und Entwicklungsmöglichkeiten formulieren
- einzelne Aspekte ihres Produkts begutachten und konkrete Verbesserungen nennen
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Lösungen für eigene Produktideen aus Experimentierreihen ableiten
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- das geplante Produkt herstellen
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- Erfahrungen mit Hebel und Kraftübertragung sammeln
- sich mit mechanisch-technischen Grundlagen auseinander setzen und diese anwenden
- Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden und fliegenden Objekten sammeln
- die Funktion und Konstruktion von Antrieben kennen und diese anwenden
- Funktionen von stabilisierenden Elementen in Konstruktionen und Bauten erkennen und anwenden
- ausgewählte mechanisch-technische Gesetzmäßigkeiten kennen und diese in Produkten anwenden
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren
- Maschinen und Transportmittel kennen und Funktionsmodelle bauen

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

3. Die perfekte Schaukel

Fabelhafter Freizeitpark (6–8 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- Wichtiges in einfachen Mitteilungen erkennen
- Wörter und Wendungen in fachsprachlichen Texten verstehen
- mithilfe von gezielten Fragen einen einfachen Sachtext als Ganzes verstehen und wichtige Informationen entnehmen
- mithilfe von Nachfragen in Texten Handlungen und typische Eigenschaften der Figuren verstehen
- sich in Figuren hineinversetzen, ihr Handeln sowie mit Unterstützung deren Absichten und Motive nachvollziehen und diese mit der eigenen Lebenswelt in Verbindung bringen
- Eigenschaften, Stimmungen und Absichten der Figuren erschliessen und erklären, auch wenn diese nicht explizit erwähnt sind
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben
- Längen, Gewichte, Inhalte, Zeitpunkte und Zeitdauern schätzen

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- das Phänomen Gleichgewicht ausprobieren, Vermutungen anstellen und diese überprüfen
- Geschwindigkeiten bestimmen und vergleichen sowie Geschwindigkeitsänderungen beschreiben
- durch Spielen und Ausprobieren entdecken und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben

- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen
- bei technischen Geräten, Bauten und Anlagen naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen, die Funktionsweisen beschreiben und erklären

Textiles und Technisches Gestalten

- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- eigene Designprozesse mit denen von anderen vergleichen, Unterschiede beschreiben und Entwicklungsmöglichkeiten formulieren
- einzelne Aspekte ihres Produkts begutachten und konkrete Verbesserungen nennen
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Lösungen für eigene Produktideen aus Experimentierreihen ableiten
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- das geplante Produkt herstellen
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- Erfahrungen mit Hebel und Kraftübertragung sammeln
- sich mit mechanisch-technischen Grundlagen auseinander setzen und diese anwenden
- Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden und fliegenden Objekten sammeln
- Funktionen von stabilisierenden Elementen in Konstruktionen und Bauten erkennen und anwenden
- ausgewählte mechanisch-technische Gesetzmässigkeiten kennen und diese in Produkten anwenden
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

4. Imbiss-Bude

Fabelhafter Freizeitpark (6–8 Jahre)



Deutsch

- Mitteilungen und Erklärungen verstehen und Aufträge ausführen
- mithilfe von gezielten Fragen einen einfachen Sachtext als Ganzes verstehen und wichtige Informationen entnehmen
- sich in Figuren hineinversetzen, ihr Handeln sowie mit Unterstützung deren Absichten und Motive nachvollziehen und diese mit der eigenen Lebenswelt in Verbindung bringen
- Arbeitsergebnisse und Sachthemen der Klasse strukturiert präsentieren und die wesentlichen Aspekte hervorheben sowie dabei Medien ziel- und adressatenorientiert nutzen
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen und eine gezielte Wirkung erzeugen

Natur Mensch Gesellschaft

- durch Spielen und Ausprobieren entdecken und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen
- Informationen zum Weg von Gütern sammeln und vergleichen sowie Arbeitsprozesse beschreiben
- bei technischen Geräten, Bauten und Anlagen naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen, die Funktionsweisen beschreiben und erklären

Textiles und Technisches Gestalten

- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- einzelne Aspekte ihres Produkts begutachten und konkrete Verbesserungen nennen
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Lösungen für eigene Produktideen aus Experimentierreihen ableiten
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- ausgewählte mechanisch-technische Gesetzmässigkeiten kennen und diese in Produkten anwenden
- das geplante Produkt herstellen
- Maschinen und Transportmittel kennen und Funktionsmodelle bauen
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

5. Tassenkarussell

Fabelhafter Freizeitpark (6–8 Jahre)



Deutsch

- mithilfe von Nachfragen in Texten Handlungen und typische Eigenschaften der Figuren verstehen
- Textverstehen mit Bezug auf den Text begründen und sich mit anderen über Gelesenes selbstständig austauschen
- Arbeitsergebnisse und Sachthemen der Klasse strukturiert präsentieren und die wesentlichen Aspekte hervorheben sowie dabei Medien ziel- und adressatenorientiert nutzen
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben
- Längen, Gewichte, Inhalte, Zeitpunkte und Zeitdauern schätzen
- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- Geschwindigkeiten bestimmen und vergleichen sowie Geschwindigkeitsänderungen beschreiben
- durch Spielen und Ausprobieren entdecken und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen
- bei technischen Geräten, Bauten und Anlagen naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen, die Funktionsweisen beschreiben und erklären

Textiles und Technisches Gestalten

- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- einzelne Aspekte ihres Produkts begutachten und konkrete Verbesserungen nennen
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- das geplante Produkt herstellen
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- Erfahrungen mit Hebel und Kraftübertragung sammeln
- sich mit mechanisch-technischen Grundlagen auseinander setzen und diese anwenden
- Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden und fliegenden Objekten sammeln
- die Funktion und Konstruktion von Antrieben kennen und diese anwenden
- Funktionen von stabilisierenden Elementen in Konstruktionen und Bauten erkennen und anwenden
- ausgewählte mechanisch-technische Gesetzmässigkeiten kennen und diese in Produkten anwenden
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren
- Maschinen und Transportmittel kennen und Funktionsmodelle bauen

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

6. Eine Runde im Riesenrad

Fabelhafter Freizeitpark (6–8 Jahre)



Deutsch

- mithilfe von Nachfragen in Texten Handlungen und typische Eigenschaften der Figuren verstehen
- Textverstehen mit Bezug auf den Text begründen und sich mit anderen über Gelesenes selbstständig austauschen
- Arbeitsergebnisse und Sachthemen der Klasse strukturiert präsentieren und die wesentlichen Aspekte hervorheben sowie dabei Medien ziel- und adressatenorientiert nutzen
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben
- Längen, Gewichte, Inhalte, Zeitpunkte und Zeitdauern schätzen
- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- Geschwindigkeiten bestimmen und vergleichen sowie Geschwindigkeitsänderungen beschreiben
- durch Spielen und Ausprobieren entdecken und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen
- bei technischen Geräten, Bauten und Anlagen naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen, die Funktionsweisen beschreiben und erklären

Textiles und Technisches Gestalten

- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- eigene Designprozesse mit denen von anderen vergleichen, Unterschiede beschreiben und Entwicklungsmöglichkeiten formulieren
- einzelne Aspekte ihres Produkts begutachten und konkrete Verbesserungen nennen
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Lösungen für eigene Produktideen aus Experimentierreihen ableiten
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- das geplante Produkt herstellen
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- Erfahrungen mit Hebel und Kraftübertragung sammeln
- sich mit mechanisch-technischen Grundlagen auseinander setzen und diese anwenden
- Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden und fliegenden Objekten sammeln
- die Funktion und Konstruktion von Antrieben kennen und diese anwenden
- Funktionen von stabilisierenden Elementen in Konstruktionen und Bauten erkennen und anwenden
- ausgewählte mechanisch-technische Gesetzmässigkeiten kennen und diese in Produkten anwenden
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren
- Maschinen und Transportmittel kennen und Funktionsmodelle bauen

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

7. Der schönste Vergnügungspark

Fabelhafter Freizeitpark (6–8 Jahre)



Deutsch

- sich in Figuren hineinversetzen, ihr Handeln sowie mit Unterstützung deren Absichten und Motive nachvollziehen und diese mit der eigenen Lebenswelt in Verbindung bringen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen und eine gezielte Wirkung erzeugen

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben
- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen
- Längen, Gewichte, Inhalte, Zeitpunkte und Zeitdauern schätzen
- in Sachsituationen Proportionalitäten erkennen

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- das Phänomen Gleichgewicht ausprobieren, Vermutungen anstellen und diese überprüfen
- verschiedene Hebelwirkungen ausprobieren und Erfahrungen austauschen
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen

Textiles und Technisches Gestalten

- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- eigene Designprozesse mit denen von anderen vergleichen, Unterschiede beschreiben und Entwicklungsmöglichkeiten formulieren
- die Phasen des Designprozesses und die entwickelten Produkte nachvollziehbar dokumentieren und präsentieren
- einzelne Aspekte ihres Produkts begutachten und konkrete Verbesserungen nennen
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Lösungen für eigene Produktideen aus Experimentierreihen ableiten
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- das geplante Produkt herstellen
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- Erfahrungen mit Hebel und Kraftübertragung sammeln
- sich mit mechanisch-technischen Grundlagen auseinander setzen und diese anwenden
- Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden und fliegenden Objekten sammeln
- die Funktion und Konstruktion von Antrieben kennen und diese anwenden
- Funktionen von stabilisierenden Elementen in Konstruktionen und Bauten erkennen und anwenden
- ausgewählte mechanisch-technische Gesetzmässigkeiten kennen und diese in Produkten anwenden
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren
- Maschinen und Transportmittel kennen und Funktionsmodelle bauen

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

1. Fahrt mit der Fähre

Auf Entdeckungsreise (8–10 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- Kernaussagen von Erklärungen und Visualisierungen verstehen
- sich in Figuren hineinversetzen, ihr Handeln sowie mit Unterstützung deren Absichten und Motive nachvollziehen und diese mit der eigenen Lebenswelt in Verbindung bringen
- Arbeitsergebnisse und Sachthemen der Klasse strukturiert präsentieren und die wesentlichen Aspekte hervorheben sowie dabei Medien ziel- und adressatenorientiert nutzen
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen
- räumliche Grössen, Verhältnisse und Dimensionen in Beziehung zueinander setzen

Textiles und Technisches Gestalten

- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- das geplante Produkt herstellen
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren
- Maschinen und Transportmittel kennen und Funktionsmodelle bauen

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

2. Taxi! Taxi!

Auf Entdeckungsreise (8–10 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- Arbeitsergebnisse und Sachthemen der Klasse strukturiert präsentieren und die wesentlichen Aspekte hervorheben sowie dabei Medien ziel- und adressatenorientiert nutzen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- einzelne Überarbeitungsprozesse am Computer selbstständig ausführen, reflektieren und zielführende Strategien für das inhaltliche Überarbeiten finden

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben
- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen
- bei technischen Geräten, Bauten und Anlagen naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen, die Funktionsweisen beschreiben und erklären

- Informationen zum Weg von Gütern sammeln und vergleichen sowie Arbeitsprozesse beschreiben
- Informationen zu ethisch problematischen Situationen erschliessen und Möglichkeiten zur Verbesserung der Situation erwägen
- räumliche Grössen, Verhältnisse und Dimensionen in Beziehung zueinander setzen

Textiles und Technisches Gestalten

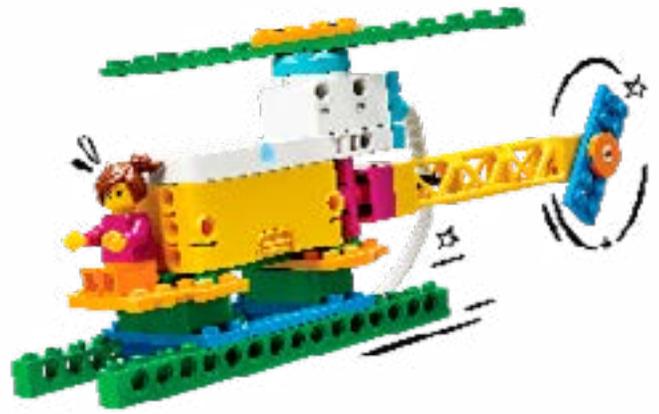
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren
- Funktionen und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

3. Flug mit dem Huschrauber

Auf Entdeckungsreise (8–10 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- mithilfe von Nachfragen in Texten Handlungen und typische Eigenschaften der Figuren verstehen
- sich in Figuren hineinversetzen, ihr Handeln sowie mit Unterstützung deren Absichten und Motive nachvollziehen und diese mit der eigenen Lebenswelt in Verbindung bringen
- Eigenschaften, Stimmungen und Absichten der Figuren erschliessen und erklären, auch wenn diese nicht explizit erwähnt sind
- Arbeitsergebnisse und Sachthemen der Klasse strukturiert präsentieren und die wesentlichen Aspekte hervorheben sowie dabei Medien ziel- und adressatenorientiert nutzen
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben

Natur Mensch Gesellschaft

- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen
- räumliche Grössen, Verhältnisse und Dimensionen in Beziehung zueinander setzen

Textiles und Technisches Gestalten

- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- das geplante Produkt herstellen
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren
- Maschinen und Transportmittel kennen und Funktionsmodelle bauen

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

4. Sumpfboot

Auf Entdeckungsreise (8–10 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- Arbeitsergebnisse und Sachthemen der Klasse strukturiert präsentieren und die wesentlichen Aspekte hervorheben sowie dabei Medien ziel- und adressatenorientiert nutzen
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen
- Wörter und Wendungen in fachsprachlichen Texten verstehen
- einzelne Überarbeitungsprozesse am Computer selbstständig ausführen, reflektieren und zielführende Strategien für das inhaltliche Überarbeiten finden

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben
- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- Informationen zum Weg von Gütern sammeln und vergleichen sowie Arbeitsprozesse beschreiben
- Informationen zu ethisch problematischen Situationen erschliessen und Möglichkeiten zur Verbesserung der Situation erwägen
- räumliche Grössen, Verhältnisse und Dimensionen in Beziehung zueinander setzen

Textiles und Technisches Gestalten

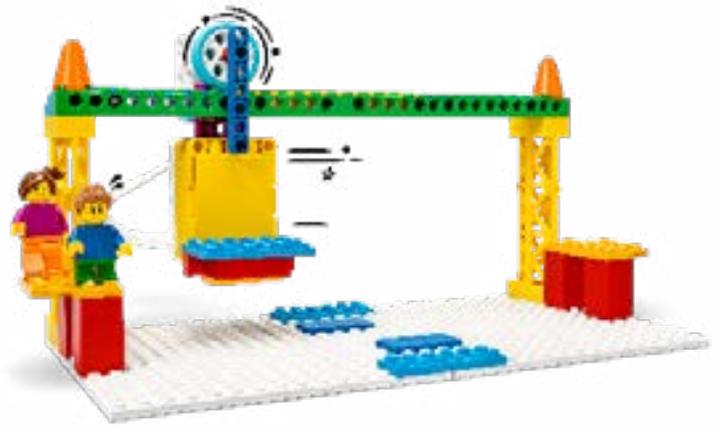
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren
- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

5. Seilbahn

Auf Entdeckungsreise (8–10 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- mithilfe von Nachfragen in Texten Handlungen und typische Eigenschaften der Figuren verstehen
- sich in Figuren hineinversetzen, ihr Handeln sowie mit Unterstützung deren Absichten und Motive nachvollziehen und diese mit der eigenen Lebenswelt in Verbindung bringen
- Eigenschaften, Stimmungen und Absichten der Figuren erschliessen und erklären, auch wenn diese nicht explizit erwähnt sind
- Arbeitsergebnisse und Sachthemen der Klasse strukturiert präsentieren und die wesentlichen Aspekte hervorheben sowie dabei Medien ziel- und adressatenorientiert nutzen
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen
- räumliche Grössen, Verhältnisse und Dimensionen in Beziehung zueinander setzen

Textiles und Technisches Gestalten

- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren
- Maschinen und Transportmittel kennen und Funktionsmodelle bauen

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

6. Busfahrt

Auf Entdeckungsreise (8–10 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- Arbeitsergebnisse und Sachthemen der Klasse strukturiert präsentieren und die wesentlichen Aspekte hervorheben sowie dabei Medien ziel- und adressatenorientiert nutzen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- Wörter und Wendungen in fachsprachlichen Texten verstehen
- die Struktur eines Textes erkennen und explizite Informationen entnehmen
- Textverstehen mit Bezug auf den Text begründen und sich mit anderen über Gelesenes selbstständig austauschen
- einzelne Überarbeitungsprozesse am Computer selbstständig ausführen, reflektieren und zielführende Strategien für das inhaltliche Überarbeiten finden

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben
- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen

- bei technischen Geräten, Bauten und Anlagen naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen, die Funktionsweisen beschreiben und erklären
- Informationen zum Weg von Gütern sammeln und vergleichen sowie Arbeitsprozesse beschreiben
- Informationen zu ethisch problematischen Situationen erschliessen und Möglichkeiten zur Verbesserung der Situation erwägen
- räumliche Grössen, Verhältnisse und Dimensionen in Beziehung zueinander setzen

Textiles und Technisches Gestalten

- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren
- Funktionen und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

7. Ausflug in die Stadt

Auf Entdeckungsreise (8–10 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- sich in Figuren hineinversetzen, ihr Handeln sowie mit Unterstützung deren Absichten und Motive nachvollziehen und diese mit der eigenen Lebenswelt in Verbindung bringen
- sich in Figuren hineinversetzen, ihr Handeln sowie mit Unterstützung deren Absichten und Motive nachvollziehen und diese mit der eigenen Lebenswelt in Verbindung bringen
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben
- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen
- räumliche Grössen, Verhältnisse und Dimensionen in Beziehung zueinander setzen
- Informationen zum Weg von Gütern sammeln und vergleichen sowie Arbeitsprozesse beschreiben

- Vermutungen anstellen, wie und warum Güter unseres Alltags zu uns gelangen, angeleitet das Unterwegs-Sein von ausgewählten Waren und Nachrichten erkunden und Ergebnisse dazu ordnen

Textiles und Technisches Gestalten

- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- das geplante Produkt herstellen
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

1. Miniatur-Minigolf

Lustige Schulfest-Spiele (8–10 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen und eine gezielte Wirkung erzeugen
- einzelne Überarbeitungsprozesse am Computer selbstständig ausführen, reflektieren und zielführende Strategien für das inhaltliche Überarbeiten finden

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben
- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen
- Längen, Gewichte, Inhalte, Zeitpunkte und Zeitdauern schätzen, messen sowie mit einer geeigneten Masseinheit angeben

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- das Phänomen Gleichgewicht ausprobieren, Vermutungen anstellen und diese überprüfen
- Zeiten und Strecken messen und darstellen sowie Messgenauigkeiten einschätzen
- Geschwindigkeiten bestimmen und vergleichen sowie Geschwindigkeitsänderungen beschreiben
- Prozesse der Energieumwandlung wahrnehmen und darüber sprechen
- verschiedene Energieformen benennen und bestimmten Energieträgern oder Anwendungen im Alltag zuordnen

- durch Spielen und Ausprobieren entdecken und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben

Textiles und Technisches Gestalten

- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden und fliegenden Objekten sammeln

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

2. Bowling-Spaß

Lustige Schulfest-Spiele (8–10 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen und eine gezielte Wirkung erzeugen
- einzelne vorher besprochene Punkte in ihren Texten mithilfe von Kriterien am Computer überarbeiten
- mithilfe von Nachfragen in Texten Handlungen und typische Eigenschaften der Figuren verstehen
- einzelne Überarbeitungsprozesse am Computer selbstständig ausführen, reflektieren und zielführende Strategien für das inhaltliche Überarbeiten finden

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben
- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen
- Längen, Gewichte, Inhalte, Zeitpunkte und Zeitdauern schätzen, messen sowie mit einer geeigneten Masseinheit angeben

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- Zeiten und Strecken messen und darstellen sowie Messgenauigkeiten einschätzen
- Geschwindigkeiten bestimmen und vergleichen sowie Geschwindigkeitsänderungen beschreiben
- Prozesse der Energieumwandlung wahrnehmen und darüber sprechen
- verschiedene Energieformen benennen und

bestimmten Energieträgern oder Anwendungen im Alltag zuordnen

- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- räumliche Grössen, Verhältnisse und Dimensionen in Beziehung zueinander setzen

Textiles und Technisches Gestalten

- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden und fliegenden Objekten sammeln

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

3. Hockey-Simulator

Lustige Schulfest-Spiele (8–10 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen und eine gezielte Wirkung erzeugen
- einzelne vorher besprochene Punkte in ihren Texten mithilfe von Kriterien am Computer überarbeiten
- einzelne Überarbeitungsprozesse am Computer selbstständig ausführen, reflektieren und zielführende Strategien für das inhaltliche Überarbeiten finden

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben
- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen
- Längen, Gewichte, Inhalte, Zeitpunkte und Zeitdauern schätzen, messen sowie mit einer geeigneten Masseinheit angeben

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- Zeiten und Strecken messen und darstellen sowie Messgenauigkeiten einschätzen
- Geschwindigkeiten bestimmen und vergleichen sowie Geschwindigkeitsänderungen beschreiben
- Prozesse der Energieumwandlung wahrnehmen und darüber sprechen
- verschiedene Energieformen benennen und bestimmten Energieträgern oder Anwendungen im Alltag zuordnen
- durch Spielen und Ausprobieren entdecken

- und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren
- räumliche Größen, Verhältnisse und Dimensionen in Beziehung zueinander setzen

Textiles und Technisches Gestalten

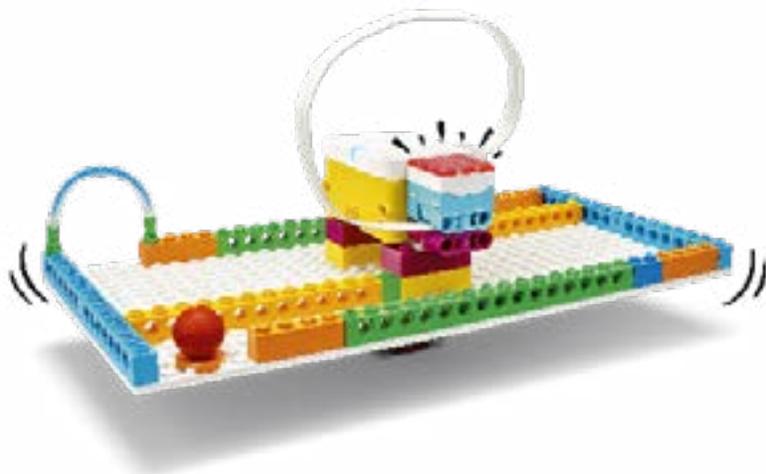
- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden und fliegenden Objekten sammeln

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

4. Das Labyrinth

Lustige Schulfest-Spiele (8–10 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen und eine gezielte Wirkung erzeugen
- einzelne vorher besprochene Punkte in ihren Texten mithilfe von Kriterien am Computer überarbeiten
- einzelne Überarbeitungsprozesse am Computer selbstständig ausführen, reflektieren und zielführende Strategien für das inhaltliche Überarbeiten finden

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben
- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen
- Längen, Gewichte, Inhalte, Zeitpunkte und Zeitdauern schätzen, messen sowie mit einer geeigneten Masseinheit angeben

Natur Mensch Gesellschaft

- Zeiten und Strecken messen und darstellen sowie Messgenauigkeiten einschätzen
- Geschwindigkeiten bestimmen und vergleichen sowie Geschwindigkeitsänderungen beschreiben
- Prozesse der Energieumwandlung wahrnehmen und darüber sprechen
- verschiedene Energieformen benennen und bestimmten Energieträgern oder Anwendungen im Alltag zuordnen

- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- räumliche Grössen, Verhältnisse und Dimensionen in Beziehung zueinander setzen

Textiles und Technisches Gestalten

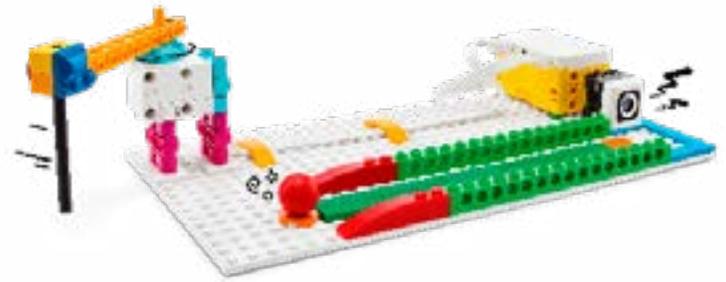
- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden und fliegenden Objekten sammeln

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

5. Ins Schwarze treffen

Lustige Schulfest-Spiele (8–10 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen und eine gezielte Wirkung erzeugen
- einzelne vorher besprochene Punkte in ihren Texten mithilfe von Kriterien am Computer überarbeiten
- einzelne Überarbeitungsprozesse am Computer selbstständig ausführen, reflektieren und zielführende Strategien für das inhaltliche Überarbeiten finden

Mathematik

- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen
- Längen, Gewichte, Inhalte, Zeitpunkte und Zeitdauern schätzen, messen sowie mit einer geeigneten Masseinheit angeben

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- Zeiten und Strecken messen und darstellen sowie Messgenauigkeiten einschätzen
- Geschwindigkeiten bestimmen und vergleichen sowie Geschwindigkeitsänderungen beschreiben
- Prozesse der Energieumwandlung wahrnehmen und darüber sprechen
- verschiedene Energieformen benennen und bestimmten Energieträgern oder Anwendungen im Alltag zuordnen

- durch Spielen und Ausprobieren entdecken und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren
- räumliche Grössen, Verhältnisse und Dimensionen in Beziehung zueinander setzen

Textiles und Technisches Gestalten

- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden und fliegenden Objekten sammeln

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

6. Mini-Flipper

Lustige Schulfest-Spiele (8–10 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen und eine gezielte Wirkung erzeugen
- mithilfe von Nachfragen in Texten Handlungen und typische Eigenschaften der Figuren verstehen
- einzelne vorher besprochene Punkte in ihren Texten mithilfe von Kriterien am Computer überarbeiten
- einzelne Überarbeitungsprozesse am Computer selbstständig ausführen, reflektieren und zielführende Strategien für das inhaltliche Überarbeiten finden

Mathematik

- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen
- Längen, Gewichte, Inhalte, Zeitpunkte und Zeitdauern schätzen, messen sowie mit einer geeigneten Masseinheit angeben

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- Zeiten und Strecken messen und darstellen sowie Messgenauigkeiten einschätzen
- Geschwindigkeiten bestimmen und vergleichen sowie Geschwindigkeitsänderungen beschreiben
- Prozesse der Energieumwandlung wahrnehmen und darüber sprechen
- verschiedene Energieformen benennen und bestimmten Energieträgern oder Anwendungen im Alltag zuordnen

- durch Spielen und Ausprobieren entdecken und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren
- bei technischen Geräten, Bauten und Anlagen naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen, die Funktionsweisen beschreiben und erklären
- räumliche Grössen, Verhältnisse und Dimensionen in Beziehung zueinander setzen

Textiles und Technisches Gestalten

- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden und fliegenden Objekten sammeln

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

7. Lustige Schulfest-Spiele

Lustige Schulfest-Spiele (8–10 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- Eigenschaften, Stimmungen und Absichten der Figuren erschliessen und erklären, auch wenn diese nicht explizit erwähnt sind
- Arbeitsergebnisse und Sachthemen der Klasse strukturiert präsentieren und die wesentlichen Aspekte hervorheben sowie dabei Medien ziel- und adressatenorientiert nutzen
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen und eine gezielte Wirkung erzeugen
- einzelne vorher besprochene Punkte in ihren Texten mithilfe von Kriterien am Computer überarbeiten
- einzelne Überarbeitungsprozesse am Computer selbstständig ausführen, reflektieren und zielführende Strategien für das inhaltliche Überarbeiten finden

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben
- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen
- Längen, Gewichte, Inhalte, Zeitpunkte und Zeitdauern schätzen, messen sowie mit einer geeigneten Masseinheit angeben

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- das Phänomen Gleichgewicht ausprobieren, Vermutungen anstellen und diese überprüfen

- Prozesse der Energieumwandlung wahrnehmen und darüber sprechen
- verschiedene Energieformen benennen und bestimmten Energieträgern oder Anwendungen im Alltag zuordnen
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen
- bei technischen Geräten, Bauten und Anlagen naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen, die Funktionsweisen beschreiben und erklären

Textiles und Technisches Gestalten

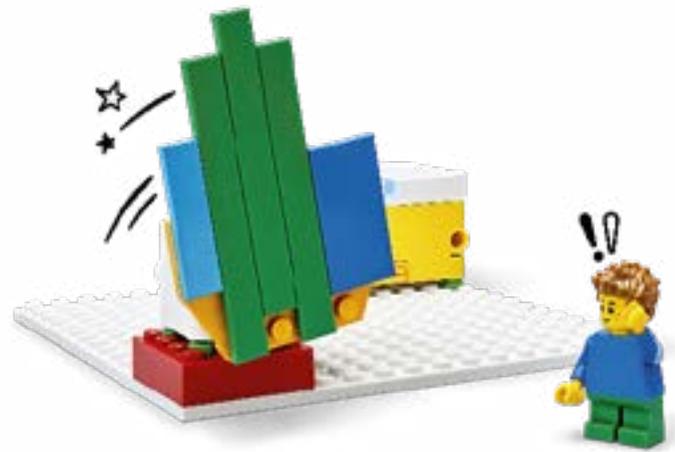
- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- das geplante Produkt herstellen
- Erfahrungen mit Hebel und Kraftübertragung sammeln
- sich mit mechanisch-technischen Grundlagen auseinander setzen und diese anwenden
- Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden und fliegenden Objekten sammeln
- die Funktion und Konstruktion von Antrieben kennen und diese anwenden

Medien und Informatik

- unterschiedliche Darstellungsformen für Daten verwenden
- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

1. Guten-Morgen-Maschine

Kuriose Kreationen (8–10 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- sich in Figuren hineinversetzen, ihr Handeln sowie mit Unterstützung deren Absichten und Motive nachvollziehen und diese mit der eigenen Lebenswelt in Verbindung bringen
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten

Mathematik

- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- das Phänomen Gleichgewicht ausprobieren, Vermutungen anstellen und diese überprüfen
- verschiedene Hebelwirkungen ausprobieren und Erfahrungen austauschen
- durch Spielen und Ausprobieren entdecken und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen
- bei technischen Geräten, Bauten und Anlagen naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen, die Funktionsweisen beschreiben und erklären

Textiles und Technisches Gestalten

- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- eigene Designprozesse mit denen von anderen vergleichen, Unterschiede beschreiben und Entwicklungsmöglichkeiten formulieren
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- das geplante Produkt herstellen
- Erfahrungen mit Hebel und Kraftübertragung sammeln
- sich mit mechanisch-technischen Grundlagen auseinander setzen und diese anwenden
- die Funktion und Konstruktion von Antrieben kennen und diese anwenden
- Funktionen von stabilisierenden Elementen in Konstruktionen und Bauten erkennen und anwenden
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren

2. Kleine Helfer, große Wirkung

Kuriose Kreationen (8–10 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- mithilfe von Nachfragen in Texten Handlungen und typische Eigenschaften der Figuren verstehen
- sich in Figuren hineinversetzen, ihr Handeln sowie mit Unterstützung deren Absichten und Motive nachvollziehen und diese mit der eigenen Lebenswelt in Verbindung bringen
- einzelne Überarbeitungsprozesse am Computer selbstständig ausführen, reflektieren und zielführende Strategien für das inhaltliche Überarbeiten finden

Mathematik

- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- das Phänomen Gleichgewicht ausprobieren, Vermutungen anstellen und diese überprüfen
- verschiedene Hebelwirkungen ausprobieren und Erfahrungen austauschen
- durch Spielen und Ausprobieren entdecken und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen

- bei technischen Geräten, Bauten und Anlagen naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen, die Funktionsweisen beschreiben und erklären

Textiles und Technisches Gestalten

- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- eigene Designprozesse mit denen von anderen vergleichen, Unterschiede beschreiben und Entwicklungsmöglichkeiten formulieren
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- das geplante Produkt herstellen
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- Erfahrungen mit Hebel und Kraftübertragung sammeln
- sich mit mechanisch-technischen Grundlagen auseinander setzen und diese anwenden
- die Funktion und Konstruktion von Antrieben kennen und diese anwenden
- Funktionen von stabilisierenden Elementen in Konstruktionen und Bauten erkennen und anwenden
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren

3. Hightech-Spielplatz Kuriose Kreationen (8–10 Jahre)



Deutsch

- sich in Figuren hineinversetzen, ihr Handeln sowie mit Unterstützung deren Absichten und Motive nachvollziehen und diese mit der eigenen Lebenswelt in Verbindung bringen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen und eine gezielte Wirkung erzeugen

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben
- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen
- Längen, Gewichte, Inhalte, Zeitpunkte und Zeitdauern schätzen

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- das Phänomen Gleichgewicht ausprobieren, Vermutungen anstellen und diese überprüfen
- verschiedene Hebelwirkungen ausprobieren und Erfahrungen austauschen
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen

Textiles und Technisches Gestalten

- eigene Designprozesse mit denen von anderen vergleichen, Unterschiede beschreiben und Entwicklungsmöglichkeiten formulieren
- die Phasen des Designprozesses und die entwickelten Produkte nachvollziehbar dokumentieren und präsentieren
- einzelne Aspekte ihres Produkts begutachten und konkrete Verbesserungen nennen
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- das geplante Produkt herstellen
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- Erfahrungen mit Hebel und Kraftübertragung sammeln
- sich mit mechanisch-technischen Grundlagen auseinander setzen und diese anwenden
- Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden und fliegenden Objekten sammeln
- die Funktion und Konstruktion von Antrieben kennen und diese anwenden
- Funktionen von stabilisierenden Elementen in Konstruktionen und Bauten erkennen und anwenden
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren
- Maschinen und Transportmittel kennen und Funktionsmodelle bauen

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

4. Müllfressendes Monster

Kuriose Kreationen (8–10 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- mithilfe von Nachfragen in Texten Handlungen und typische Eigenschaften der Figuren verstehen
- sich in Figuren hineinversetzen, ihr Handeln sowie mit Unterstützung deren Absichten und Motive nachvollziehen und diese mit der eigenen Lebenswelt in Verbindung bringen
- einzelne Überarbeitungsprozesse am Computer selbstständig ausführen, reflektieren und zielführende Strategien für das inhaltliche Überarbeiten finden

Mathematik

- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- durch Spielen und Ausprobieren entdecken und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen
- bei technischen Geräten, Bauten und Anlagen naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen, die Funktionsweisen beschreiben und erklären

Textiles und Technisches Gestalten

- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- eigene Designprozesse mit denen von anderen vergleichen, Unterschiede beschreiben und Entwicklungsmöglichkeiten formulieren
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- das geplante Produkt herstellen
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- Erfahrungen mit Hebel und Kraftübertragung sammeln
- sich mit mechanisch-technischen Grundlagen auseinander setzen und diese anwenden
- die Funktion und Konstruktion von Antrieben kennen und diese anwenden
- Funktionen von stabilisierenden Elementen in Konstruktionen und Bauten erkennen und anwenden

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

5. Ein verrücktes Tor

Kuriose Kreationen (8–10 Jahre)



Deutsch

- Arbeitsergebnisse und Sachthemen der Klasse strukturiert präsentieren und die wesentlichen Aspekte hervorheben sowie dabei Medien ziel- und adressatenorientiert nutzen
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- einzelne Überarbeitungsprozesse am Computer selbstständig ausführen, reflektieren und zielführende Strategien für das inhaltliche Überarbeiten finden

Mathematik

- Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben
- Strecken an Figuren systematisch variieren, Auswirkungen erforschen, Vermutungen formulieren und austauschen

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen
- bei technischen Geräten, Bauten und Anlagen naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen, die Funktionsweisen beschreiben und erklären
- Informationen zum Weg von Gütern sammeln und vergleichen sowie Arbeitsprozesse beschreiben
- räumliche Grössen, Verhältnisse und Dimensionen in Beziehung zueinander setzen

Textiles und Technisches Gestalten

- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- das geplante Produkt herstellen
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren
- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären

Medien und Informatik

- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

6. Literarischer Zufallsgenerator

Kuriose Kreationen (8–10 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- Kernaussagen von Erklärungen und Visualisierungen verstehen
- sich in Figuren hineinversetzen, ihr Handeln sowie mit Unterstützung deren Absichten und Motive nachvollziehen und diese mit der eigenen Lebenswelt in Verbindung bringen
- Arbeitsergebnisse und Sachthemen der Klasse strukturiert präsentieren und die wesentlichen Aspekte hervorheben sowie dabei Medien ziel- und adressatenorientiert nutzen
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen
- Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen und eine gezielte Wirkung erzeugen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten

Mathematik

- Proportionalitäten in Sachsituationen erkennen

Natur Mensch Gesellschaft

- bei technischen Geräten, Bauten und Anlagen naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen, die Funktionsweisen beschreiben und erklären
- räumliche Größen, Verhältnisse und Dimensionen in Beziehung zueinander setzen

Textiles und Technisches Gestalten

- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- das geplante Produkt herstellen
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren

Medien und Informatik

- unterschiedliche Darstellungsformen für Daten verwenden
- durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- verschiedene Lösungswege vergleichen

7. Eine eigene Kreation

Kuriose Kreationen (8–10 Jahre)



Deutsch

- komplexe, mehrteilige Aufträge verstehen und ausführen
- mithilfe von Nachfragen in Texten Handlungen und typische Eigenschaften der Figuren verstehen
- Arbeitsergebnisse und Sachthemen der Klasse strukturiert präsentieren und die wesentlichen Aspekte hervorheben sowie dabei Medien ziel- und adressatenorientiert nutzen
- Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen
- Grundfunktionen von Programmen nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten
- Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen und eine gezielte Wirkung erzeugen

Natur Mensch Gesellschaft

- Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen
- das Phänomen Gleichgewicht ausprobieren, Vermutungen anstellen und diese überprüfen
- verschiedene Hebelwirkungen ausprobieren und Erfahrungen austauschen
- spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben
- zentrale Elemente von Konstruktionen bei Bauten und technischen Geräten und Anlagen entdecken, modellartig nachkonstruieren und darstellen

Textiles und Technisches Gestalten

- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- eigene Designprozesse mit denen von anderen vergleichen, Unterschiede beschreiben und Entwicklungsmöglichkeiten formulieren
- die Phasen des Designprozesses und die entwickelten Produkte nachvollziehbar dokumentieren und präsentieren
- einzelne Aspekte ihres Produkts begutachten und konkrete Verbesserungen nennen
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen
- das geplante Produkt herstellen
- Erfahrungen mit Hebel und Kraftübertragung sammeln
- sich mit mechanisch-technischen Grundlagen auseinander setzen und diese anwenden
- Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden und fliegenden Objekten sammeln
- die Funktion und Konstruktion von Antrieben kennen und diese anwenden
- Funktionen von stabilisierenden Elementen in Konstruktionen und Bauten erkennen und anwenden
- ausgewählte mechanisch-technische Gesetzmässigkeiten kennen und diese in Produkten anwenden
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren
- Maschinen und Transportmittel kenne und Funktionsmodelle bauen