

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

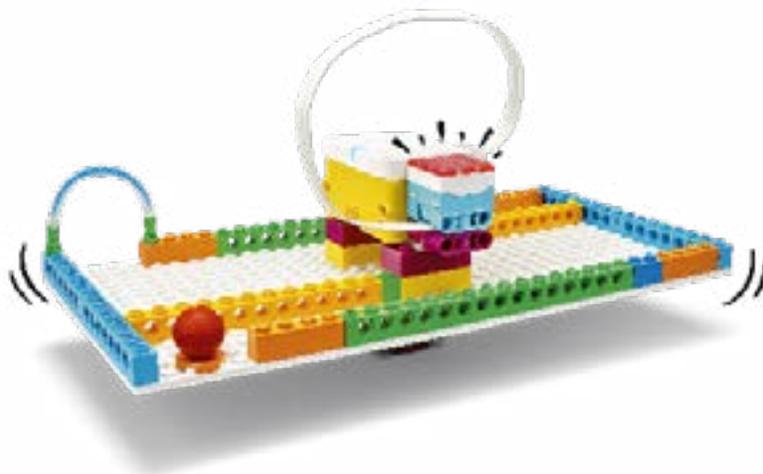
- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden und fliegenden Objekten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

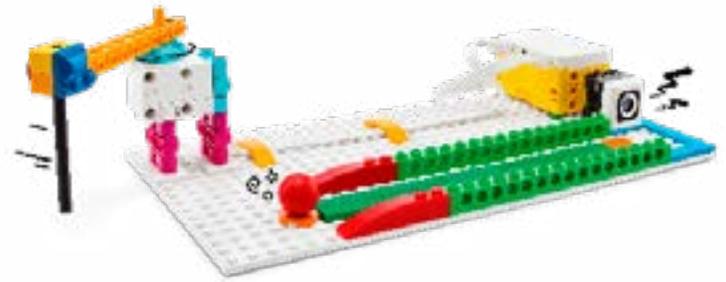
- Funktion und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden und fliegenden Objekten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