

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

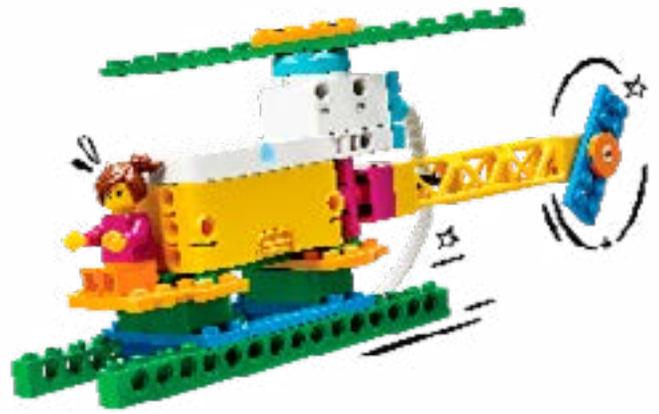
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren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

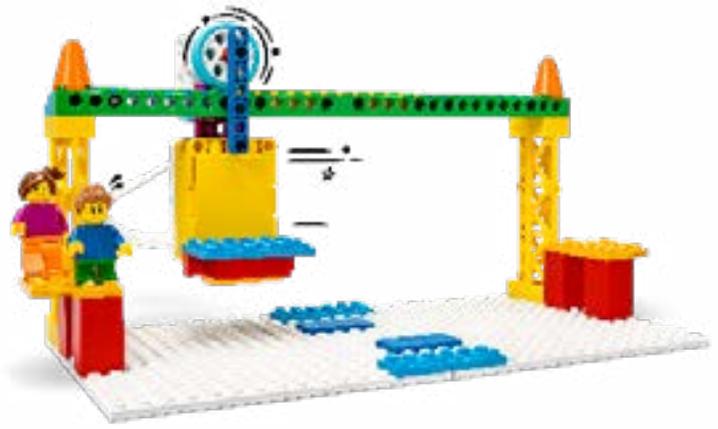
- technische Zusammenhänge erkennen und erklären
- mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren
- Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen
- technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren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