

# 1. Bootsausflug

## Große Abenteuer (6–8 Jahre)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/brick-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



### 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 ahre)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/bricq-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



### 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)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/brick-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



## 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

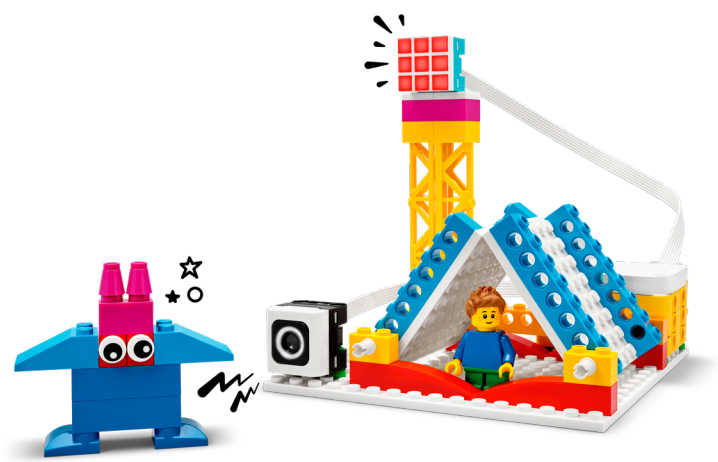
## Medien und Informatik

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

# 4. Tier-Alarm

## Große Abenteuer (6–8 ahre)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/brick-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



### 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)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/bricq-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



## 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)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/bricq-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



## 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

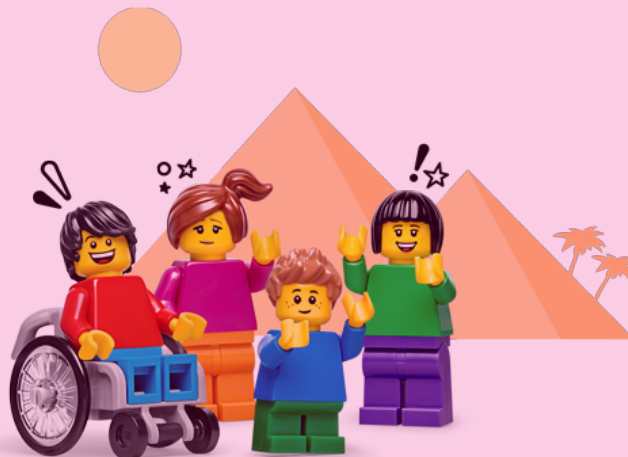
## Medien und Informatik

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

# 7. Abenteuer in der Wüste

Große Abenteuer (6–8 Jahre)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/bricq-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



## 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.