

Inhalt

Vorwort	4
Hinweise und Lösungen	5



Sich in Raum und Zeit orientieren

Mit Zeit umgehen	8
Zeitplanung	10
Zeitdarstellung	11
Perspektiven	13
Grundrisse	15
Stadtplan	16



Arbeit und Technik

Interview	20
Berufe	21
Arbeiten zu Hause	24
Produktionsabläufe	27
Bauen und konstruieren	30
Strom	32



Naturphänomene

Licht und Schatten	35
Experimente mit Luft	38
Unser Wetter	40
Niederschlagsmesser	42
Windkraft	43
Wasserspiele	45



Tiere und Pflanzen

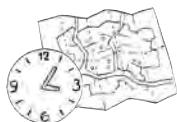
Lebensraum Garten	47
Tierfarm	50
Haustiere	51
Pflanzen	54
Experimente mit Pflanzen	56
Bäume	58



Körper

Atem und Herzschlag	60
Training für meinen Körper	62
Entwicklung des Körpers	64
Meine Sinne	65
Körperpflege und -schutz	69
Gesunder Körper	

Hinweise und Lösungen



Sich in Zeit und Raum orientieren

Mit Zeit umgehen	_____
Zeitplanung	_____
Zeitdarstellung	<ul style="list-style-type: none"> • Für Karte 2 wird evtl. ein Fotoapparat benötigt.
Perspektiven	<ul style="list-style-type: none"> • Für Karte 1 sollen Dreier- oder Vierergruppen gebildet werden.
Grundrisse	_____
Stadtplan	<ul style="list-style-type: none"> • Karte 1 sollte den Karten 2 und 3 vorgeschaltet sein, da die Kinder für diese einen Stadtplan benötigen. Alternativ kann für diese beiden Karten auch ein Stadtplan zur Verfügung gestellt werden – jedes Kind benötigt allerdings seinen eigenen. • Für Karte 4 sollen Gruppen gebildet werden. Die Koordinatenkarten müssen beschriftet und ein Lösungswort erstellt werden. Beispiel: Koordinate C3, 3. Buchstabe des Namens der Bewohner der Hausnummer 8.



Arbeit und Technik

Interview	_____
Berufe	<ul style="list-style-type: none"> • Karte 1: Die Berufekarten können laminiert und auseinandergeschnitten werden.
Arbeiten zu Hause	_____
Produktionsabläufe	<ul style="list-style-type: none"> • Karte 1: Mögliche Bereiche sind Bäckerei, Kelterei, Zeitung, ... • Karte 2: Bitte auf Gefahren im Umgang mit dem Backofen hinweisen!
Bauen und konstruieren	<ul style="list-style-type: none"> • Für Karte 1 und 2 gegebenenfalls Material zur Verfügung stellen.
Strom	<ul style="list-style-type: none"> • Karte 5: Es werden Kunststoffkügelchen aus leeren Tintenpatronen (oder Vergleichbares) benötigt. Die Schülerinnen und Schüler rechtzeitig zum Sammeln aufrufen.



Mit Zeit umgehen 3

Name: _____

Aufgabe: Mache folgenden Versuch:

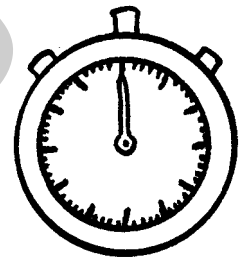
Bitte ein Familienmitglied, die Zeit zu stoppen.

Du sollst nun schätzen, wie lange eine Minute dauert.

- a) Beim ersten Versuch darfst du einfach stillstehen. Wenn du denkst, dass genau eine Minute vorbei ist, soll dein Partner die Zeit stoppen.
- b) Beim zweiten Versuch sollst du folgende Dinge in einer Minute erledigen:
Hole ein Glas Wasser, springe fünfmal auf einem Bein und klatsche dreimal in die Hände.

Wann hast du die Zeit besser einschätzen können?

Woran lag das?



Mit Zeit umgehen 4

Name: _____

Aufgabe: Erkundige dich im Reisebüro nach Zeitverschiebungen in anderen Ländern und notiere sie.

Uhrzeit in Deutschland	Name des Landes	Zeitverschiebung	Uhrzeit dort



Warum gilt nicht in allen Ländern der Erde die gleiche Uhrzeit?



Stadtplan 3

Name: _____

Aufgabe: Erstelle ein Stadtplan-Memory®.

Du benötigst dazu deinen Stadtplan und die leeren Memory®-Karten.

Schreibe immer auf eine Karte eine Koordinate und auf eine dazugehörige Karte, was man dort findet.

Spiele das Spiel mit deinen Eltern oder Freunden.



Stadtplan 4

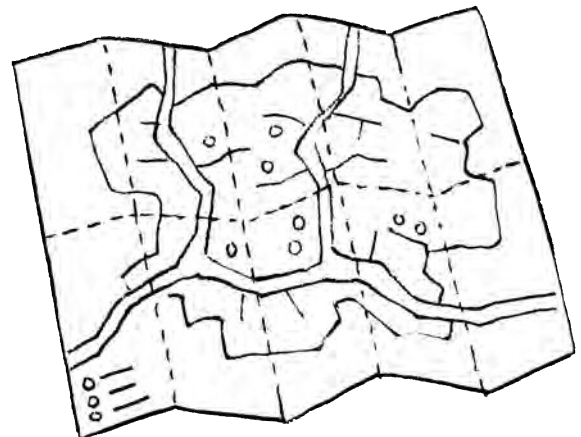
Name: _____

Aufgabe: Bildet Gruppen.

Findet heraus, was sich hinter den Koordinatenkarten verbirgt.

Geht zu den Plätzen, die auf den Karten markiert sind.

Findet so das Lösungswort.





Produktionsabläufe 3

Name: _____

Aufgabe: Koche heute gemeinsam mit deiner Mutter oder einem anderen Erwachsenen ein Gericht.

Notiere dir währenddessen in Stichpunkten den Produktionsablauf.

Wenn du möchtest, kannst du hier ein Foto eures fertigen Gerichts einkleben, oder du malst einfach selbst ein Bild davon.

Notizen zum Produktionsablauf:

Bild:



Strom 5

Name: _____

Aufgabe: Führe das folgende Experiment durch.

Du brauchst:

- eine CD-Hülle
- Kunststoffkügelchen (z. B. die aus leeren Tintenpatronen)
- ein Wolltuch (oder Seidentuch)

Reibe nun mit dem Tuch mehrmals kräftig über die CD-Hülle. Lege dann die Kügelchen darauf, berühre die Hülle aber nicht.

Nähere dich mit einem Finger nun langsam den Kügelchen.

Was passiert? Warum könnte das so sein?



Strom 6

Name: _____

Aufgabe: Führe das folgende Experiment durch.

Du brauchst:

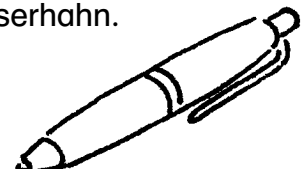
- einen Plastikkugelschreiber
- kleine Papierschnipsel
- einen Wollpulli
- einen Wasserhahn

Reibe nun den Plastikkugelschreiber an deinem Wollpulli. Halte ihn dann über die Papierschnipsel. Was passiert?

Reibe den Kugelschreiber noch einmal an deinem Wollpulli. Drehe nun den Wasserhahn gerade soweit auf, dass ein schwacher Wasserstrahl entsteht. Halte jetzt deinen Kugelschreiber dicht an den Wasserhahn.

Was passiert?

Überlege, warum das so ist.





Wasserspiele 1

Name: _____

Aufgabe: Fülle ein Glas mit Wasser. Lege eine Büroklammer vorsichtig auf die Wasseroberfläche.

Was passiert?



Warum ist das so?



Wasserspiele 2

Name: _____

Aufgabe: Nimm eine Schüssel und spüle sie gut mit Wasser aus (ohne Spülmittel).

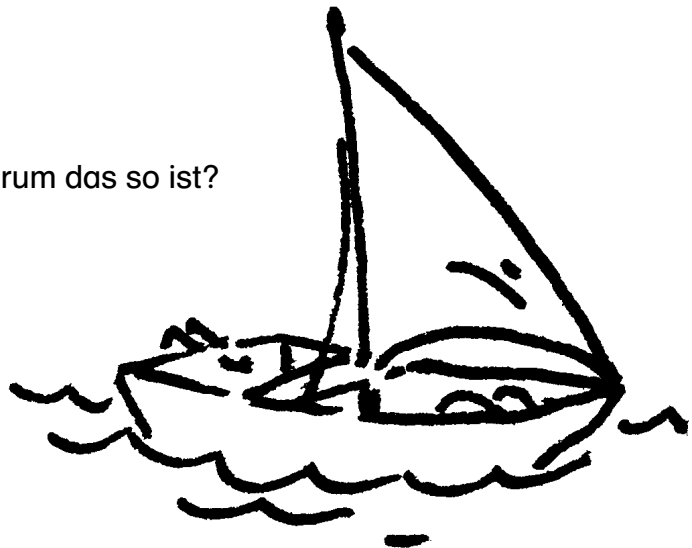
Schneide aus einem Stück Tonkarton ein kleines Dreieck aus, das dein Boot sein soll.

Setze das „Boot“ auf die Wasseroberfläche.

Gib nun etwas Spülmittel auf deinen Finger und tauche ihn hinter dem Boot in das Wasser.

Was passiert?

Kannst du dir denken, warum das so ist?





Haustiere 3

Name: _____

Aufgabe: Sicherlich gibt es einige Hundebesitzer unter euch. Bildet Gruppen, sodass zu jeder Gruppe mindestens ein Hundebesitzer gehört.

Erstellt in den einzelnen Gruppen Steckbriefe zu „eurem“ Hund.

Um welche Rasse handelt es sich, was frisst der Hund, wie heißt er, wie groß ist er, wie sieht er aus, ...?

Gestaltet aus den gewonnenen Informationen ein Plakat und stellt es den anderen vor.

Tip:

Die Größe eines Hundes misst man am Vorderlauf von den Pfoten bis zur Höhe der Schulter.



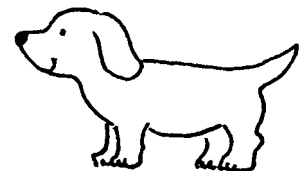
Haustiere 4

Name: _____

Aufgabe: Welche Haustiere sind wohl am häufigsten in deinem Wohnort?

Befrage mindestens 20 Personen und erstelle eine Tabelle, in der du Strichlisten zu den einzelnen Haustieren führen kannst.

Schreibe dann auf, wie viele Menschen du befragt hast und welches Haustier am häufigsten genannt wurde.



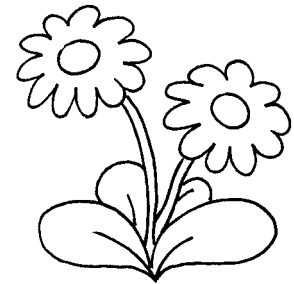


Pflanzen 3

Name: _____

Aufgabe: Erkundige dich in einer Gärtnerei, einem Blumengeschäft oder bei einem anderen Experten nach dem Unterschied zwischen Nutzpflanzen und Zierpflanzen.

Finde jeweils zwei Beispiele.



Pflanzen 4

Name: _____

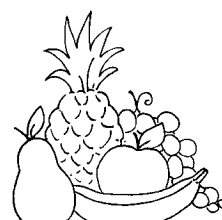
Aufgabe: Gehe in den Supermarkt und sieh nach, welche Obst- und Gemüsesorten aus Deutschland kommen.

Warum sind nicht alle angebotenen Waren aus Deutschland?

Frage einen Obsthändler nach den Erntezeiten für mindestens fünf verschiedene Obst- und Gemüsesorten.

Notiere sie in der Tabelle:

Obst/Gemüse	Saison (Erntezeit in Deutschland)





Meine Sinne 2

Name: _____

Aufgabe: Denke dir fünf Adjektive aus, die man gut fühlen kann, und trage sie hier ein:

Suche zu jedem deiner Adjektive einen Gegenstand aus eurer Wohnung, dem Haus oder dem Garten, der zu dem Wort passt.

Bringe die Gegenstände morgen mit in die Schule.



Meine Sinne 3

Name: _____

Aufgabe: Vielleicht hast du noch Filmdosen oder leere Überraschungseier.

Fülle die Dosen mit verschiedenen Materialien. In zwei Dosen sollte immer dieselbe Füllung sein.

Markiere zusammengehörende Dosen auf der Unterseite mit dem gleichen Zeichen (Aufkleber oder Punkt).

Du kannst zu Hause schon einmal üben, ob du hören kannst, welche Geräusche-Dosen zusammengehören.

Bringe die Dosen morgen mit in die Schule, damit in der Klasse ein Geräusche-Memory® gespielt werden kann.

Vielleicht kannst du auch schon zu Hause mit deiner Familie spielen.

