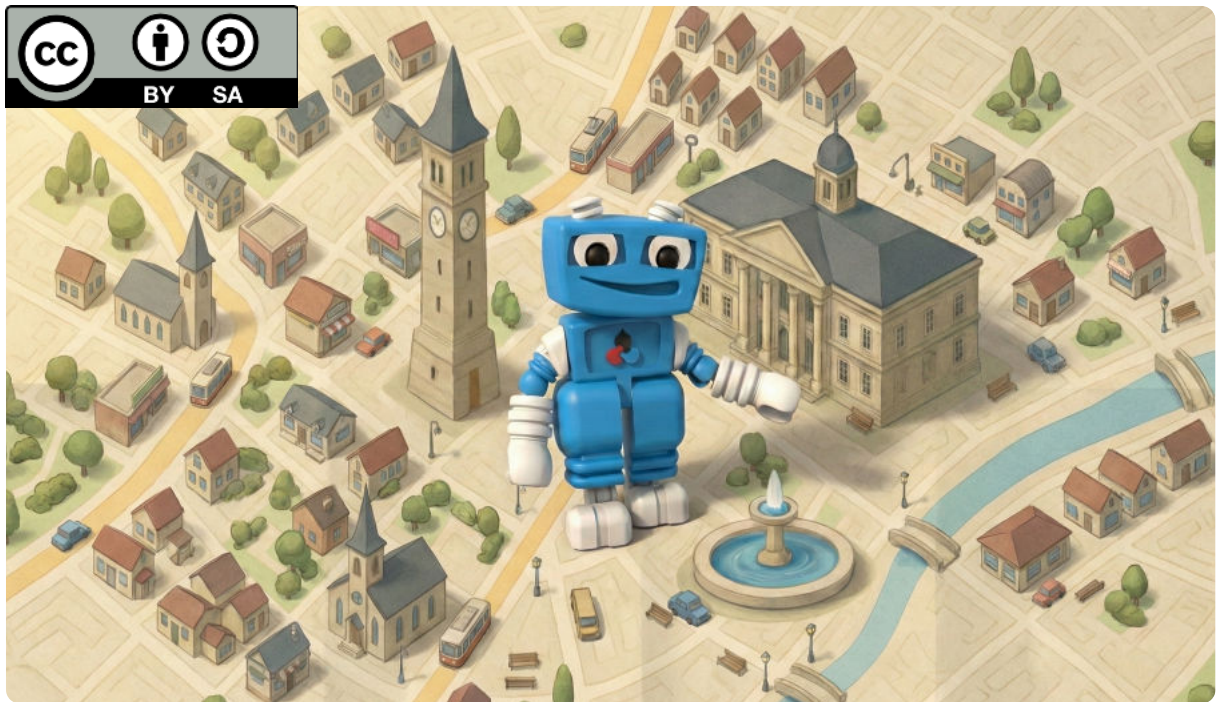




Wegbeschreibungen



In dieser Lerneinheit lernst du, wie man einen Weg gut und genau erklären kann. Du übst wichtige Wörter, die dir dabei helfen, und lernst auffällige Orte kennen, an denen man sich gut orientieren kann. Am Ende baust du im Digitalen Baukasten ein eigenes Gebäude. Zusammen mit den Gebäuden deiner Mitschülerinnen und Mitschüler entsteht daraus eine gemeinsame Stadt.

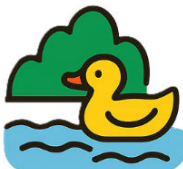
- 1 Auf der nächsten Seite findest du ein Domino-Spiel. Schneide die Kärtchen aus und lege sie in der richtigen Reihenfolge nebeneinander.

Beginne mit dieser Karte:



Name: _____

TinkerSchool-Lerneinheit: Wegbeschreibungen

START  Du möchtest Brötchen kaufen und gehst ...	... in den Wald.  Du möchtest mit dem Bus fahren und gehst ...	... zum Kino.  Du möchtest schwimmen und gehst ...	... zum Bahnhof.  Nach diesem langen Tag bist du müde und gehst ...
... zur Polizei.  Du möchtest Sport machen und gehst ...	... zur Bäckerei.  Du möchtest den Fluss überqueren und gehst ...	... zur Bushaltestelle.  Du möchtest schaukeln und gehst ...	... zum Freibad.  Du bist krank und gehst ...
... zum Arzt.  Du möchtest einkaufen und gehst ...	... zur Turnhalle.  Du möchtest Enten beobachten und gehst ...	... über die Brücke.  Du möchtest zum Unterricht und gehst ...	... zum Spielplatz.  Dir wurde etwas gestohlen und du gehst ...
... nachhause.  ZIEL	... zum Supermarkt.  Du möchtest mit dem Zug fahren und gehst ...	... zum Teich.  Du möchtest einen Film ansehen und gehst ...	... in die Schule.  Du möchtest gern Pilze sammeln und gehst ...

Name: _____

TinkerSchool-Lerneinheit: Wegbeschreibungen

2 Alenas Schulweg

- Lies dir Alenas Wegbeschreibung durch.
- Unterstreiche alle Wörter, die beschreiben, wo du entlanglaufen sollst.



Alenas Schulweg:

Ich verlasse das Haus und gehe nach links. Dann laufe ich die Straße entlang. Ich gehe immer geradeaus.

An der nächsten Kreuzung biege ich rechts ab. Danach gehe ich nach links und komme gleich danach am Kino vorbei. Vor der Schule muss ich noch über den Zebra-streifen gehen und dann bin ich schon da.

3 Auffällige Orte

- Lies dir die Erklär-Box durch.



Auffällige Orte

Auffällige Orte sind besondere Punkte auf einem Weg, die dir helfen, dich zu orientieren. Sie fallen dir auf, weil sie etwas Besonderes sind. Deshalb kannst du dir besser merken, wo du entlanggehen musst.

- An welchen auffälligen Orten kommst du auf deinem Schulweg vorbei? Schreibe sie auf.

4 Dein Schulweg

Beschreibe deinem Partnerkind deinen Schulweg. Danach tauscht ihr.

5 Zusatz:

Beschreibt euch weitere Wege. Zum Beispiel von der Schule zum Spielplatz oder von der Bibliothek zum Sportplatz.

Lernspiel: Verlaufen!

6 Wo bin ich? Und wo muss ich hin?

- Nun spielt ihr ein Spiel, bei dem ihr euch gegenseitig den Weg beschreibt. Bildet Gruppen mit je vier Kindern.
- Von eurer Lehrkraft erhaltet ihr das Spielbrett und die Spielfiguren. Lest euch die Spielregeln gut durch.

Darum geht es:

Du bist in einer fremden Stadt und hast dich verlaufen. Eine hilfsbereite Person erklärt dir den Weg. Kannst du ihm folgen?

Spielregeln

Ihr teilt euch in zwei Teams: das Startkind und die Helfer. Das älteste Kind ist zuerst Startkind. In der nächsten Runde ist das nächste Kind an der Reihe.

Startkind: Lies dir die Anweisungen auf der linken Seite durch.

Helfer: Lest euch die Anweisungen auf der rechten Seite durch.

1 Stelle die Spielfigur auf irgendeinen Platz auf dem Spielplan.

2 Nun drehst du dich um und schließt deine Augen.

3 Nun seid ihr an der Reihe. Wählt eins der Gebäude aus und stellt es heimlich auf den Spielplan. Das ist das Ziel. Verratet also nicht, welches Gebäude es ist.

4 Nun stellt ihr ein paar andere Gebäude auf den Spielplan. Die helfen später beim Beschreiben des Weges.

5 Nun werden die anderen Kinder dir gleich den Weg beschreiben, den du mit der Spielfigur gehen musst, um zum Ziel zu gelangen. Präge ihn dir gut ein!

6 Beschreibt nun den Weg, den die Spielfigur nehmen muss, um zum Ziel zu gelangen.

7 Öffne deine Augen und dreh dich um. Hast du dir die Wegbeschreibung gemerkt? Verfolge den Weg mit deiner Spielfigur.

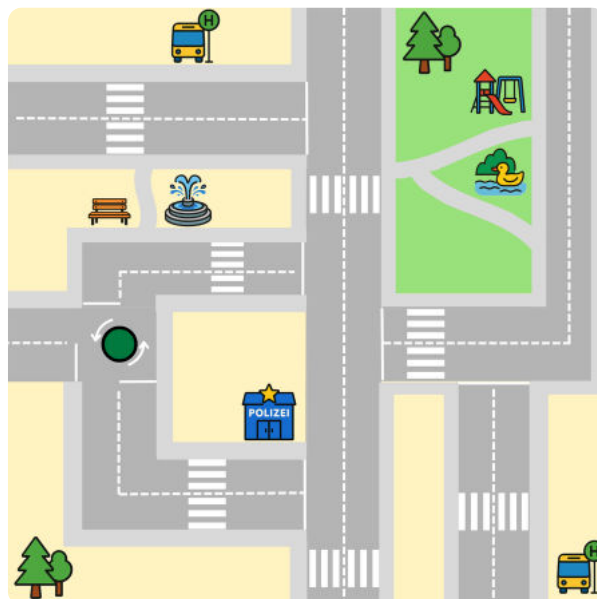
Spielende:

Ist die Spielfigur beim richtigen Gebäude angekommen?

- **Ja?** Super! Ihr habt den Weg gut erklärt und gut zugehört.
- **Nein?** Nicht schlimm! Ihr könnt es einfach noch einmal probieren.

Erweiterungen des Spiels (höherer Schwierigkeitsgrad)

- 7 Wird das Spiel zu einfach für euch? Dann findet ihr hier ein paar Anregungen, wie ihr das Spiel erweitern könnt:
- Bus fahren**
 Auf dem Plan findet ihr bereits zwei Bushaltestellen. Ihr könnt die Spielfigur mit dem Bus von einer zur anderen Bushaltestelle schicken und von da den Weg beschreiben.
 Natürlich könnt ihr weitere Bushaltestellen zeichnen oder 3D-drucken und auf dem Plan ergänzen.
 - Sicher über die Straße**
 Achtet bei der Beschreibung des Wegs darauf, dass die Spielfigur immer sicher über die Straße geht. Am besten so selten wie möglich und immer über den Zebrastreifen. Oder möchtet ihr Ampeln ergänzen?
 - Zwischenstopp**
 Legt zwei Ziele fest, die die Spielfigur nacheinander erreichen soll, z.B. auf den Spielplatz und danach zur Bushaltestelle.



Gebäude konstruieren

In den öffentlichen Modellen findet ihr eine Auswahl weiterer Gebäude und auffälliger Orte für euer Spielbrett. Sucht nach „Wegbeschreibungen“ und wählt aus, was euch gefällt.

Natürlich könnt ihr auch zusätzlich eigene Gebäude konstruieren. Damit sie gut auf den Plan passen sollten sie ca. 25 mm lang und 25 mm breit sein.

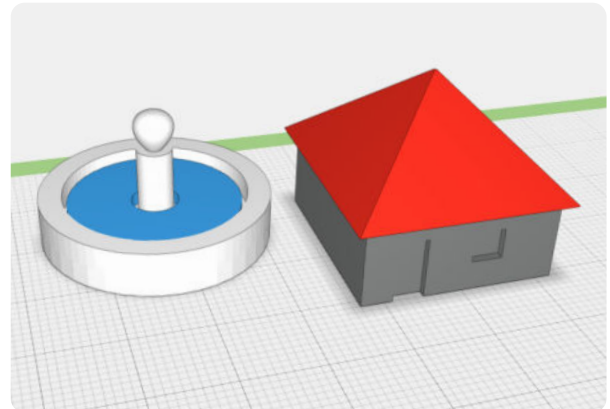
Variante 2: Schulumgebung konstruieren

Das Ziel ist, dass ihr Gebäude aus der Umgebung eurer Schule nachbaut. Damit gestaltet ihr gemeinsam einen Plan für die Straßen rund um eure Schule.

- 8** Denkt an eure Schule und die Umgebung. Welche Gebäude und auffälligen Orte fallen euch ein? Sammelt eure Ideen gemeinsam an der Tafel.

- 9** Nun teilt ihr auf, wer welches Gebäude konstruiert. Öffnet dann ein neues Modell im Digitalen Baukasten und legt los.

Jedes Gebäude sollte höchstens 50 mm lang, 50 mm breit und 80 mm hoch sein.



- 10** Während des 3D-Drucks könnt ihr schon damit beginnen, die Landkarte zu planen und zu gestalten. Haltet dabei Plätze für eure 3D-gedruckten Gebäude frei.



- 11** Fertig! Jetzt ist die Karte eurer Schule und der Umgebung fertig! Nun könnt ihr euch gegenseitig verschiedene Wege rund um die Schule beschreiben oder ihr veranstaltet eine Schatzsuche und markiert das Versteck auf eurer Karte. Viel Spaß!

Merkblatt: So verfasse ich eine Wegbeschreibung



Wegbeschreibung

Eine Wegbeschreibung ist wie eine Anleitung für ein Rezept. Schritt für Schritt wird uns erklärt, wie wir von einem bestimmten Startpunkt zu einem festgelegten Zielpunkt gelangen.

So geht es:

1. Schau dir die Karte an.
2. Lege einen Startpunkt und einen Zielpunkt fest.
3. Verbinde die beiden Punkte auf dem kürzesten Weg.
4. Notiere auffällige Orte auf dem Weg.
5. Formuliere die Wegbeschreibung:

- Nenne zuerst den Startpunkt und das Ziel.
- Schreibe die Wegbeschreibung im Präsens (Gegenwart).
- Nenne Straßennamen und auffällige Orte am Weg.
- Du kannst Entfernungen schätzen.



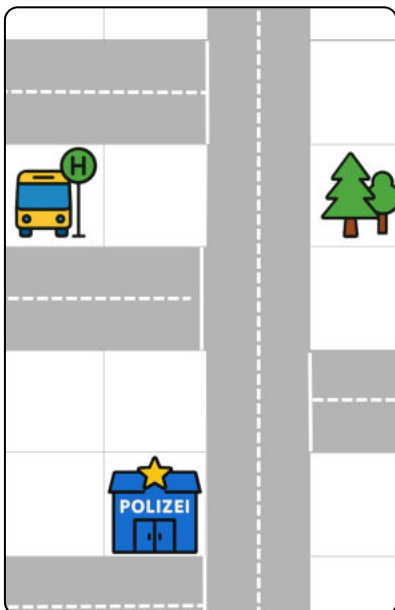
Darauf solltest du achten:

- abwechslungsreiche Richtungsangaben
- verschiedene Wörter für „gehen“
- unterschiedliche Satzanfänge
- eine sachliche Sprache ohne Ausschmückungen



Für wen ist die Wegbeschreibung?

Verwende die „du-Form“, die „Sie-Form“ oder die „man-Form“, je nachdem, an wen sich die Wegbeschreibung richtet.



Auffällige Orte:

ein Baum, eine Ampel, eine Kreuzung, eine Parkbank, ein bekanntes Gebäude, eine Bushaltestelle, ein Park, ein besonderes Geschäft ...

Richtungsangaben:

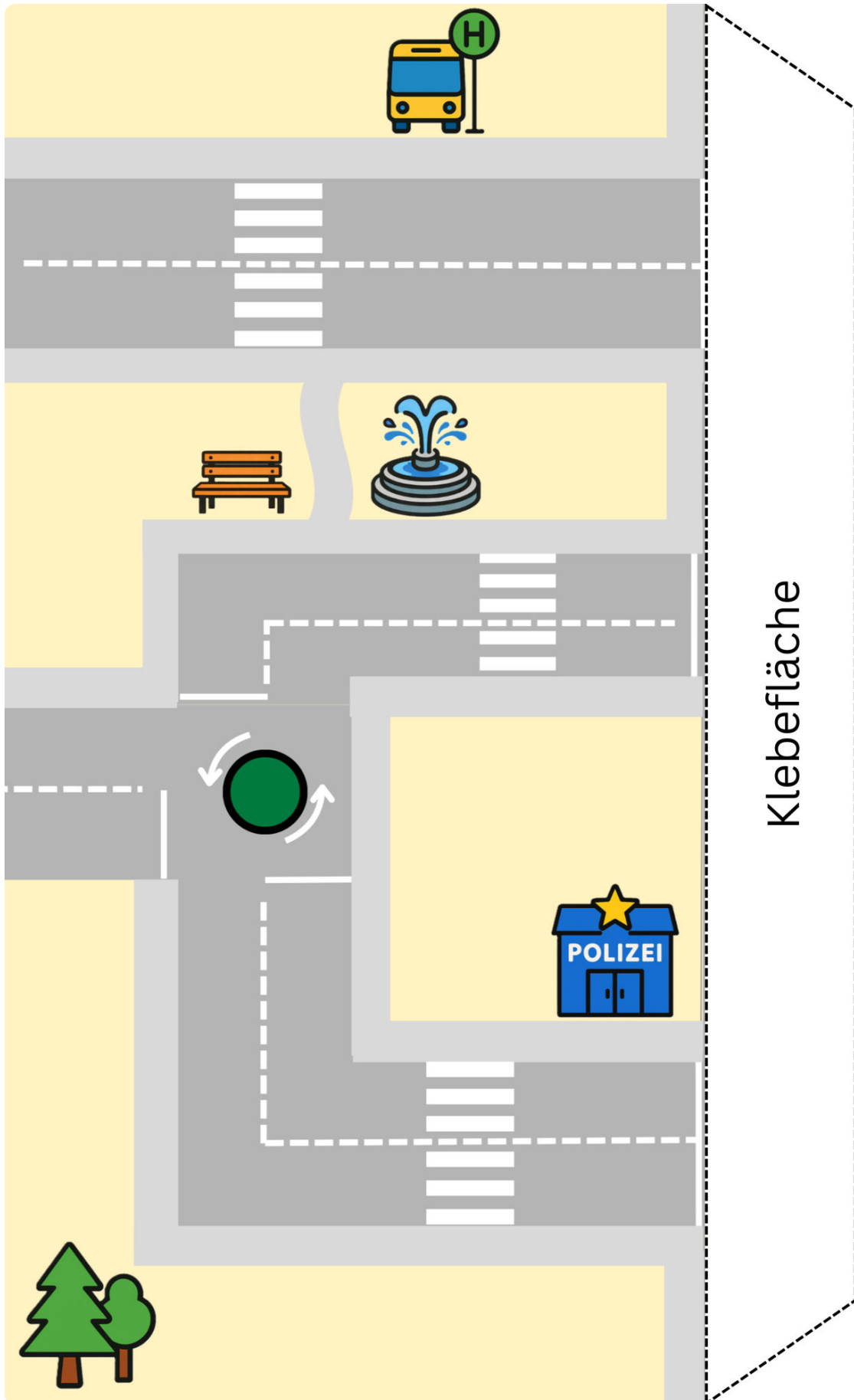
hinter, neben, zwischen, links, rechts, geradeaus, gegenüber, unter, über, vor, hinter, an der nächsten ...

andere Wörter für „gehen“:

laufen, überqueren, gelangen, erreichen, verlassen, ankommen, sich nach links/rechts wenden, vorbeigehen, weitergehen, folgen, abbiegen, ...

Name: _____

TinkerSchool-Lerneinheit: Wegbeschreibungen



Name: _____

TinkerSchool-Lerneinheit: Wegbeschreibungen

