

Hinweise und Anmerkungen zur Verwendung des Dokuments

Das vorliegende Dokument stellt einige **direkte Bezüge zwischen den Aufgaben des LEGO® Education SPIKE™ Prime Sets und den Bildungsplänen des Bundeslandes Baden-Württemberg** her.

Das Dokument umfasst die **folgenden sechs Lerneinheiten**: Erfinderteam, Unternehmensgründung, Alltagshelfer, Wettbewerbsvorbereitung, Training-Tracker und zusätzliche Aufgaben. Diese sind auch in dieser Reihenfolge zu finden und durch die jeweilige Überschrift voneinander getrennt.

In der **ersten Spalte** finden sich die jeweiligen **Aufgaben**, welche so im **LEGO® Education SPIKE™ Prime Set**, zu finden sind

In der **zweiten Spalte** sind die möglichen **Bezüge zu den verschiedenen Fächern**, wie diese bei LEGO® zu finden sind, aufgelistet. Die **Fächer** sind **farblich kodiert**. Hier die farbliche Codierung:

Biologie

Informatik (Aufbau, Wahlfach, IMP)

Physik

Wirtschaft/Berufs- und Studienorientierung (WBS)

BNT

Mathematik (V2)

Technik

Deutsch

NWT

Wahlpflichtfach Technik

In der **dritten Spalte** sind die **Ziele** vermerkt, wie diese auf den Seiten von **LEGO®** angegeben sind.

In der **vierten Spalte** finden sich die **direkten Lehrplanbezüge**. Auch hier sind die Fächer, wie oben erklärt und aufgelistet, farblich codiert. Diese beinhalten einen direkten **Link zum jeweiligen Bildungsplan**. Die **Zahlen**, falls angegeben, verweisen auf die **betreffende Stelle**.

Hier ein **Auszug einer beispielhaften Tabelle**:

Name der Aufgabe, welche so im LEGO® Education SPIKE™ Prime Set zu finden ist ↓	Mögliche Bezüge nach LEGO® zu den verschiedenen Fächern mit farblicher Codierung ↓	Ziele, wie diese auf der Website von LEGO® angegeben werden ↓	direkte Lehrplanbezüge mit Links zum jeweiligen Bildungsplan ↓
Aufgabe	Fachbezug	LE Ziele	Bezüge zum Lehrplan
Hilfe!	MINT, BNT, Deutsch, NWT, Technik, Informatik, Mathematik	Situation beobachten, ein Problem bestimmen, Kriterien festlegen und Lösungen suchen	BNT - Klasse 5/6 - 3.1.1 Denk- und Arbeitswesen der Naturwissenschaften und Technik https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BNT/IK/5-6/01
...

Erfinderteam

Aufgabe	Fachbezug	LE Ziele	Bezüge zum Lehrplan
Hilfe!	MINT, BNT, Deutsch, NWT, Technik, Informatik - Aufbau, Mathematik	Situation beobachten, ein Problem bestimmen, Kriterien festlegen und Lösungen suchen	Prozesse strukturieren und vernetzen, Überlegungen, Lösungswege und Ergebnisse darstellen, kooperativ arbeiten BNT - Klasse 5/6 - 3.1.1 Denk- und Arbeitswesen der Naturwissenschaften und Technik: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BNT/IK/5-6/01
Hüpfer-Rennen	MINT, Deutsch, NWT, Technik, Informatik, Mathematik	Prototypen konstruieren, effektivste Möglichkeit finden	Mathematik - Klasse 5/6 - 3.1.4 Leitidee Funktionaler Zusammenhang: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/04/00 (6) Deutsch - Klasse 5/6 - 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/02/02 (2-12, 15)
Super-Aufräumhilfe	MINT, Deutsch, NWT, Technik, Informatik, Mathematik	Testkriterien bestimmen, verschiedene Konstruktionen testen	Handlungsschritte chronologisch anordnen, Teillösungen suchen; Messdaten festhalten; arbeitsteilig arbeiten BNT - Klasse 5/6 - 3.1.2 Materialien trennen - Umwelt schützen: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BNT/IK/5-6/02 Deutsch - Klasse 5/6 - 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/02/02 (2-12, 15)
Kaputt	MINT, Deutsch, NWT, Technik, Informatik, Mathematik	De-bugging und reparieren	Deutsch - Klasse 5/6 - 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/02/02 (1-4, 6-11, 13-15)

Etwas für eine andere Person entwickeln	MINT, Deutsch , NWT , Technik , Informatik , Mathematik	komplette Konstruktionsprozesse anwenden, Problemlösung	BNT - Klasse 5/6 - 3.1.10 Ein Produkt entsteht: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BNT/IK/5-6/10 BNT - Klasse 5/6 - 3.1.11 Ein bewegtes Objekt erfinden: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BNT/IK/5-6/11 Deutsch - Sekundarstufe - 2.2 Schreiben: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/PK/02 (1-4, 6-11, 13-15)
---	--	---	---

Unternehmensgründung

Aufgabe	Fachbezug	LE Ziele	Bezüge zum Lehrplan
Eine Bestellung aufgeben	MINT, Programmieren, Informatik , Deutsch	Bewegungen eines Roboters nachahmen / Zerlegung	Deutsch - Sekundarstufe - 2.2 Schreiben: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/PK/02 Deutsch - Klasse 5/6 - 3.1.1.2 Sach- und Gebrauchstexte: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/01/02 (7)

Außer Betrieb	MINT, Deutsch	Debugging und Problemlösung	<p>Handlungsschritte chronologisch ordnen, Teilschritte zur Problemlösung, in der Gruppe eine Aufgabe bearbeiten</p> <p>Deutsch - Sekundarstufe - 2.2 Schreiben: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/PK/02 (2, 5-9)</p> <p>Mathematik - Klasse 7/8/9 - 3.2.1 Leitidee Zahl - Variable - Operation: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M/IK/7-8-9/01</p> <p>BNT - Klasse 5/6 - 3.1.1 - Denk- und Arbeitsweisen der Naturwissenschaft und der Technik - https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BNT/IK/5-6/01</p>
Paketverfolgung	MINT, Programmieren, Informatik	X- und Y-Orientierung, Programmierstapel anpassen	
Sicher verwahrt	MINT, Programmieren, Informatik, Deutsch	Bedingungen	<p>Deutsch - Klasse 5/6 - 3.1.1.3 Medien: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/01/03 (3, 4)</p>
Noch sicherer verwahrt!	MINT, Programmieren, Informatik, Deutsch	zusammengesetzte Bedingungen	<p>Deutsch - Sekundarstufe - 2.2 Schreiben: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/PK/02</p> <p>Deutsch - Klasse 5/6 - 3.1.1.2 Sach- und Gebrauchstexte: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/01/02 (7)</p>
Automatisierung	MINT, Programmieren, Informatik, Deutsch	Farberkennung, Bauen und Programmieren	<p>WBS - Sekundarstufe - 2.4 Methodenkompetenz: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/WBS/PK/04</p> <p>Deutsch - Klasse 5/6 - 3.1.1.3 Medien: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/01/03 (5, 8)</p>

Alltagshelfer

Aufgabe	Fachbezug	LE Ziele	Bezüge zum Lehrplan
Break Dancer	MINT, Programmieren, Informatik, Deutsch, Mathematik	Motorbewegungen synchronisieren, in Rhythmus bleiben	Deutsch - Klasse 5/6 - 3.1.1.2 Sach- und Gebrauchstexte: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/01/02 (3 -5, 7-9, 13) Deutsch - Klasse 5/6 - 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/02/02 (2, 5, 6, 8-12) BNT - Klasse 5/6 - 3.1.1 Denk- und Arbeitsweisen der Naturwissenschaften und der Technik: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BNT/IK/5-6/01
Fünfmal wiederholen	MINT, Programmieren, Informatik, Deutsch, Mathematik	Variablen, Kalorien zählen	Deutsch - Klasse 5/6 - 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/02/02 (2, 5, 6, 8-12)
Regen oder Sonnenschein?	MINT, Programmieren, Informatik, Deutsch, Mathematik	Wettervorhersage mit Echtdaten	Mathematik - Klasse 5/6 - 3.1.4 Leitidee Funktionaler Zusammenhang: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/04/00 (1, 2, 4, 5) Deutsch - Klasse 5/6 - 3.1.1.3 Medien: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/01/03 (2-4, 7, 8, 12)

Wind- geschwindigkeit	MINT, Programmieren, Informatik, Deutsch, Mathematik	Grafik erstellen anhand Echtdaten	<p>Mathematik - Klasse 5/6 - 3.1.4 Leitidee Funktionaler Zusammenhang: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/04/00 (2, 4-6, 8)</p> <p>Deutsch - Klasse 5/6 - 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/02/02 (2, 5-7, 9, 11, 12)</p> <p>BNT - Klasse 5/6 - 3.1.4 Energie effizient nutzen: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BNT/IK/5-6/04</p>
Ein Herz für Gemüse	MINT, Programmieren, Informatik, Deutsch, Mathematik	Echtdaten analysieren und interpretieren	<p>Deutsch - Sekundarstufe - 2.1 Sprechen und Zuhören: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/PK/01</p> <p>BNT - Klasse 5/6 - 3.1.9 Ökologie: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BNT/IK/5-6/09</p>
Gedächtnisspiel	MINT, Programmieren, Informatik, Deutsch, Mathematik	Unterschiedliche Werte aufzeigen, darstellen und vergleichen; Algorithmen analysieren	<p>Mathematik - Klasse 5/6 - 3.1.4 Leitidee Funktionaler Zusammenhang: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/04/00 (1, 2, 4-6)</p> <p>Mathematik - Klasse 5/6 - 3.1.5 Leitidee Daten und Zufall: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/05/00 (1-9)</p> <p>Deutsch - Klasse 5/6 - 3.1.1.2 Sach- und Gebrauchstexte: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/01/02 (13)</p>
Der Trainer	MINT, Programmieren, Informatik, Deutsch, Mathematik	Modell bauen und programmieren, um das Lernen zu unterstützen	<p>Deutsch - Klasse 5/6 - 3.1.1.3 Medien: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/01/03 (5)</p> <p>BNT - Klasse 5/6 - 3.1.10 - Ein Produkt entsteht: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BNT/IK/5-6/10</p> <p>BNT - Klasse 5/6 - 3.1.11 Ein bewegtes Objekt erfinden: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BNT/IK/5-6/11</p>

Wettbewerbsvorbereitung

Aufgabe	Fachbezug	LE Ziele	Bezüge zum Lehrplan
Trainingslager 1: herumfahren	MINT, Technik, Informatik, Deutsch	Programmierte Bewegungen präzise ausführen	<p>Mathematik - Sekundarstufe - 2.7 Mit Medien mathematisch arbeiten: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/PK/07 Mathematik - Sekundarstufe - 2.3 Mathematisch modellieren: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/PK/03 Mathematik - Klasse 5/6 - 3.1.2 Leitidee Messen: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/02/00 (9)</p>
Trainingslager 2: Mit Gegenständen spielen	MINT, Technik, Informatik, Deutsch	Die Steuerung von Sensoren mit Motoren, mit Gegenständen interagieren	<p>Mathematik - Sekundarstufe - 2.7 Mit Medien mathematisch arbeiten: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/PK/07 Mathematik - Sekundarstufe - 2.3 Mathematisch modellieren: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/PK/03 Mathematik - Klasse 5/6 - 3.1.2 Leitidee Messen: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/02/00 (2, 6, 8) Mathematik - Klasse 5/6 - 3.1.4 Leitidee Funktionaler Zusammenhang: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/04/00 (1, 6) Mathematik - Klasse 7/8/9 - 3.2.4 Leitidee Funktionaler Zusammenhang: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/7-8-9/04/00 (4)</p>

Trainingslager 3: Auf Linien reagieren	MINT, Technik, Informatik, Deutsch	Programme schreiben, Autonomes fahren, Farbsensoren	Mathematik - Sekundarstufe - 2.7 Mit Medien mathematisch arbeiten: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/PK/07 Mathematik - Sekundarstufe - 2.3 Mathematisch modellieren: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/PK/03 Technik - Klasse 7/8/9 - 3.2.3.4 Mobilität: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/T/IK/7-8-9/03/04 (6 - Autonomes Fahren)
Die geführte Mission - 2023 - 2024	MINT, Technik, Informatik, Deutsch	Teamführung, mit Herausforderungen umgehen	
Zusammenbauen des erweiterten Fahrgestells	MINT, Technik, Informatik, Deutsch	Teamwork, Modell bauen und präsentieren	
Meine Blöcke, unser Programm	MINT, Technik, Informatik, Deutsch	Mit "eigenen Blöcken" arbeiten und ein Programm schreiben. auf Schnelligkeit und Zuverlässigkeit achten	Mathematik - Klasse 5/6 - 3.1.2 Leitidee Messen: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/02/00 (9, 13)
Zeit zum Aufrüsten	MINT, Technik, Informatik, Deutsch	Kreativität, Werkzeuge bauen und optimieren	BNT - Klasse 5/6 - 3.1.11 Ein bewegtes Objekt erfinden: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BNT/IK/5-6/11
Missionsvorbereitung	MINT, Technik, Informatik, Deutsch	Präzise Motorbewegungen, Sensoren und gut organisierte Programme verwenden, um Übungsaufgaben in kürzester Zeit zu lösen	

Training-Tracker

Aufgabe	Fachbezug	LE Ziele	Bezüge zum Lehrplan
Dehnen mit Daten	MINT, Naturwissenschaften, Physik, Deutsch, Mathematik	Diagrammwerte abgleichen und Abweichungen qualitativ untersuchen	Physik - Sekundarstufe - 2.1 Erkenntnisgewinnung: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/01 Physik - Sekundarstufe - 2.2 Kommunikation: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/02 Physik - Sekundarstufe Physik - 2.3 Bewertung: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/03
Jetzt geht's bergauf	MINT, Naturwissenschaften, Informatik, Physik	Daten (Energiewerte) darstellen, vergleichen und analysieren	Physik - Sekundarstufe - 2.1 Erkenntnisgewinnung: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/01 Physik - Sekundarstufe - 2.2 Kommunikation: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/02 Physik - Sekundarstufe Physik - 2.3 Bewertung: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/03

Hock-Sprünge	MINT, Deutsch , Physik , Informatik , Mathematik	Bestimmte Daten aus einem Pool herausfiltern und grafisch abbilden	Bewerten, Kommunizieren Physik - Sekundarstufe - 2.1 Erkenntnisgewinnung: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/01 Physik - Sekundarstufe - 2.2 Kommunikation: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/02 Physik - Sekundarstufe Physik - 2.3 Bewertung: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/03
Schrittzähler	MINT, Physik , Mathematik , Deutsch	Die kinetische Energie einer Bewegung bei konstanter Geschwindigkeit erforschen	Physik - Sekundarstufe - 2.1 Erkenntnisgewinnung: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/01 Physik - Sekundarstufe - 2.2 Kommunikation: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/02 Physik - Sekundarstufe Physik - 2.3 Bewertung: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/03 Mathematik - Klasse 5/6 - 3.1.5 Leitidee Daten und Zufall: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/05/00 (1, 4-9) Mathematik - Klasse 5/6 - 3.1.4 Leitidee Funktionaler Zusammenhang: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/04/00 (1-4)

<p>Zielgenaue Bewegungen</p>	<p>MINT, Physik, Mathematik, Deutsch</p>	<p>Die kinetische Energie einer Bewegung bei variabler Geschwindigkeit erforschen</p>	<p>Physik - Sekundarstufe - 2.1 Erkenntnisgewinnung: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/01 Physik - Sekundarstufe - 2.2 Kommunikation: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/02 Physik - Sekundarstufe Physik - 2.3 Bewertung: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/03 Mathematik - Klasse 5/6 - 3.1.5 Leitidee Daten und Zufall: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/05/00 (1, 5, 6) Mathematik - Klasse 5/6 - 3.1.4 Leitidee Funktionaler Zusammenhang: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/04/00 (1, 4) Deutsch - Klasse 5/6 - 3.1.1.3 Medien: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/01/03 (5, 8) Deutsch - Klasse 5/6 - 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/02/02 (6 - 12)</p>
------------------------------	--	---	---

Hindernis-
parcours

MINT, Physik, Mathematik,
Deutsch

Die Umwandlung
potenzieller und
kinetischer abbilden

Physik - Sekundarstufe - 2.1 Erkenntnisgewinnung:

[https://www.bildungsplaene-
bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/01](https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/01)

Physik - Sekundarstufe - 2.2 Kommunikation:

[https://www.bildungsplaene-
bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/02](https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/02)

Physik - Sekundarstufe Physik - 2.3 Bewertung:

[https://www.bildungsplaene-
bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/03](https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/03)

Mathematik - Klasse 5/6 - 3.1.5 Leitidee Daten und Zufall:

[https://www.bildungsplaene-
bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/05/00](https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/05/00) (1, 6)

Deutsch - Klasse 5/6 - 3.1.1.3 Medien:

[https://www.bildungsplaene-
bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/01/03](https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/01/03) (3, 5, 7)

Zusätzliche Aufgaben

Aufgabe	Fachbezug	LE Ziele	Bezüge zum Lehrplan
Den Stein weitergeben	MINT, Technik , Informatik , Mathematik , Deutsch	Teamwork üben	<p>Mathematik - Klasse 5/6 - 3.1.4 Leitidee Funktionaler Zusammenhang: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/04/00 (1, 4, 5)</p> <p>Mathematik - Klasse 5/6 - 3.1.5 Leitidee Daten und Zufall: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/05/00 (4, 6)</p> <p>Deutsch - Klasse 5/6 - 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/02/02 (2, 4, 6, 10-12)</p> <p>BNT - Klasse 5/6 - 3.1.10 - Ein Produkt entsteht: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BNT/IK/5-6/10</p> <p>BNT - Klasse 5/6 - 3.1.11 Ein bewegtes Objekt erfinden: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BNT/IK/5-6/11</p>
Ideen auf Lego-Art entwickeln	Naturwissenschaften , Technik , Deutsch	Kreative Ideen entwickeln	<p>BNT - Klasse 5/6 - 3.1.10 - Ein Produkt entsteht: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BNT/IK/5-6/10</p> <p>BNT - Klasse 5/6 - 3.1.11 Ein bewegtes Objekt erfinden: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BNT/IK/5-6/11</p> <p>Deutsch - Klasse 7/8 - 3.2.2.1 Struktur von Äußerungen: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GYM/D/IK/7-8/02/01</p>

Was ist das?	Naturwissenschaften, Technik, Deutsch	Neuen Gegenstand bestimmen, anpassen und vorstellen	<p>BNT - Klasse 5/6 - 3.1.10 - Ein Produkt entsteht: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BNT/IK/5-6/10</p> <p>BNT - Klasse 5/6 - 3.1.11 Ein bewegtes Objekt erfinden: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BNT/IK/5-6/11</p> <p>Deutsch - Klasse 5/6 https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/02/02 (7-12)</p>
Distanzen schätzen	MINT, Technik, Informatik, Mathematik, Deutsch	Distanzen schätzen, mit Sensoren arbeiten	<p>Mathematik - Klasse 5/6 - 3.1.2 Leitidee Messen: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/02/00 (1, 7-9)</p> <p>Mathematik - Klasse 5/6 - 3.1.4 Leitidee Funktionaler Zusammenhang: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/04/00 (1, 2, 5)</p> <p>Mathematik - Klasse 5/6 - 3.1.5 Leitidee Daten und Zufall: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/IK/5-6/05/00 (6, 8)</p> <p>Deutsch - Klasse 5/6 - 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/IK/5-6/02/02 (7-12)</p>
Tor!	MINT, Technik, Naturwissenschaften, Mathematik, Deutsch	Spiel programmieren, Teamwork	<p>BNT - Klasse 5/6 - 3.1.11 Ein bewegtes Objekt erfinden: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BNT/IK/5-6/11</p> <p>Deutsch - Sekundarstufe - 2.2 Schreiben: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/PK/02</p>