

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, WBS	Testkriterien bestimmen, verschiedene Konstruktionen testen	Handlungsschritte chronologisch anordnen, Teillösungen suchen, Messdaten festhalten, arbeitsteilig arbeiten WBS - Sekundarstufe - 2.4 Methodenkompetenz: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/WBS/PK/04
Kaputt	MINT, Deutsch, NWT, Technik, Informatik, Mathematik	De-bugging und reparieren	WBS - Sekundarstufe - 2.4 Methodenkompetenz: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/WBS/PK/04

<p>Etwas für eine andere Person entwickeln</p>	<p>MINT, BNT, Deutsch, NWT, Technik, Informatik, Mathematik</p>	<p>komplette Konstruktionsprozesse anwenden, Problemlösung</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 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</p>
--	---	--	---

Unternehmensgründung

Aufgabe	Fachbezug	LE Ziele	Bezüge zum Lehrplan
<p>Eine Bestellung aufgeben</p>	<p>MINT, Programmieren, Informatik, Deutsch</p>	<p>Bewegungen eines Roboters nachahmen / Zerlegung</p>	<p>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)</p>
<p>Außer Betrieb</p>	<p>MINT, BNT, Deutsch</p>	<p>Debugging und Problemlösung</p>	<p>Handlungsschritte chronologisch ordnen, Teilschritte zur Problemlösung, in der Gruppe eine Aufgabe bearbeiten Deutsch - Sekundarstufe - 2.2 Schreiben: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/PK/02 (2, 5-9) 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>

Paket-verfolgung	MINT, Programmieren, Informatik	X- und Y-Orientierung, Programmierstapel anpassen	
Sicher verwahrt	MINT, Programmieren, Informatik, Deutsch	Bedingungen	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)
Noch sicherer verwahrt!	MINT, Programmieren, Informatik, Deutsch, WBS	zusammengesetzte Bedingungen	WBS - Sekundarstufe - 2.4 Methodenkompetenz: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/WBS/PK/04 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)
Automatisierung	MINT, Programmieren, Informatik, Deutsch	Farberkennung, Bauen und Programmieren	WBS - Sekundarstufe - 2.4 Methodenkompetenz: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/WBS/PK/04 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)

Alltagshelfer

Aufgabe	Fachbezug	LE Ziele	Bezüge zum Lehrplan
Break Dancer	MINT, Programmieren, BNT, 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)

Windgeschwindigkeit	MINT, Programmieren, BNT, 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, BNT, 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, BNT , Informatik , Deutsch , Mathematik	Modell bauen und programmieren, um das Lernen zu unterstützen	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) 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
-------------	---	---	--

Wettbewerbsvorbereitung

Aufgabe	Fachbezug	LE Ziele	Bezüge zum Lehrplan
Trainingslager 1: herumfahren	MINT, Technik , Informatik , Deutsch , Mathematik	Programmierte Bewegungen präzise ausführen	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)

Trainingslager 2: Mit Gegenständen spielen	MINT, Technik , Informatik , Deutsch , Mathematik	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</p> <p>Mathematik - Sekundarstufe - 2.3 Mathematisch modellieren https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/PK/03</p> <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 (2, 6, 8)</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, 6)</p>
Trainingslager 3: Auf Linien reagieren	MINT, Technik , Informatik , Deutsch , Mathematik	Programme schreiben, Autonomes fahren, Farbsensors	<p>Mathematik - Sekundarstufe - 2.7 Mit Medien mathematisch arbeiten: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/PK/07</p> <p>Mathematik - Sekundarstufe - 2.3 Mathematisch modellieren: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M.V2/PK/03</p>
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 , Mathematik	Mit "eigenen Blöcken" arbeiten und ein Programm schreiben. auf Schnelligkeit und Zuverlässigkeit achten	<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 (9, 13)</p>
Zeit zum Aufrüsten	MINT, BNT, Technik , Informatik , Deutsch	Kreativität, Werkzeuge bauen und optimieren	<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>

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	<p>Physik - Sekundarstufe - 2.1 Erkenntnisgewinnung: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/01</p> <p>Physik - Sekundarstufe - 2.2 Kommunikation: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/02</p> <p>Physik - Sekundarstufe - 2.3 Bewertung https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/03</p>
Jetzt geht's bergauf	MINT, Naturwissenschaften, Informatik, Physik	Daten (Energiewerte) darstellen, vergleichen und analysieren	<p>Physik - Sekundarstufe - 2.1 Erkenntnisgewinnung: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/01</p> <p>Physik - Sekundarstufe - 2.2 Kommunikation: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/02</p> <p>Physik - Sekundarstufe - 2.3 Bewertung https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/PH/PK/03</p>

Hock-Sprünge	MINT, Deutsch, Physik, Informatik, Mathematik	Bestimmte Daten aus einem Pool herausfiltern und grafisch abbilden	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 - 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 - 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 - 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 - 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 , BNT , 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>

<p>Ideen auf Lego-Art entwickeln</p>	<p>Naturwissenschaften, Technik, Deutsch, BNT</p>	<p>Kreative Ideen entwickeln</p>	<p>Handlungsschritte chronologisch anordnen, etwas präsentieren, sich mit anderen auseinandersetzen 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 - 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>Was ist das?</p>	<p>Naturwissenschaften, Technik, Deutsch, BNT</p>	<p>Neuen Gegenstand bestimmen, anpassen und vorstellen</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 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 - 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>

<p>Distanzen schätzen</p>	<p>MINT, Technik, Informatik, Mathematik, Deutsch</p>	<p>Distanzen schätzen, mit Sensoren arbeiten</p>	<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, 8, 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, 2, 5) 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) 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>
<p>Tor!</p>	<p>MINT, Technik, BNT, Naturwissenschaften, Mathematik, Deutsch</p>	<p>Spiel programmieren, Teamwork</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 Deutsch - Sekundarstufe - 2.2 Schreiben: https://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D.V2/PK/02</p>