|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Nehmt euch die beiden Beutel mit Bauklötzen und setzt euch Rücken an Rücken auf den Boden. Legt die Klötze vor euch hin. 2. Kind 1: Überlege dir, für welches Haustier du ein Haus bauen möchtest. Nimm jetzt einen Bauklotz und starte mit dem Bau des Hauses. Erzähle dabei ganz genau, was du machst. Zum Beispiel: «Ich baue ein Haus für Bug. Ich nehme zuerst den blauen Bauklotz und lege ihn vor mich hin.» Kind 2: Höre genau zu und baue das Haus nach. Klopfe als Zeichen auf den Boden, wenn du die Anweisung ausgeführt hast. Kind 1: Nimm jetzt einen weiteren Bauklotz und baue an deinem Haus weiter. Kind 2: Du hörst wieder genau zu und baust nach. Wiederholt das so lange, bis das Haus für Bug fertig ist. 3. Vergleicht jetzt eure Häuser. Sehen sie gleich aus? Falls nicht alle Bauklötze gleich sind, überlegt euch, was ihr das nächste Mal besser machen könntet. 4. Tauscht die Rollen und baut ein neues Haus. 5. Zeichnet eure Häuser ins Lerntagebuch. |
| Merksatz: Ich muss einer Anleitung in der korrekten Reihenfolge und Schritt für Schritt folgen, um zum gewünschten Ergebnis zu kommen. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | | |
|  | | | |
| Ein rätselhafter Koffer: Hobbys in der Sensorstrasse 21 | | |  |
| Ein Zuhause für die Haustiere | | |
|  | | | |
| |  | | --- | | Worum geht es? | | | | |
| «Ram, lass uns heute mit den Bauklötzen ein Spiel spielen! Ich habe eine tolle Idee», sagt Romy aufgeregt. Die Zwillinge lieben es, mit den Bauklötzen Türme, Gebäude und Kunstwerke zu bauen. «Und was möchtest du mit den Bauklötzen machen?», erkundigt sich Ram. «Für Cookie haben wir bereits ein Haus gebaut. Lass uns auch für Bug ein Zuhause bauen», antwortet Romy. «Ich habe mir dazu ein Spiel ausgedacht. Bei diesem Spiel musst du mir ganz genau zuhören.» | | | |
| |  | | --- | | Was weisst du schon? | | | | |
| * Was ist eine Anleitung und wozu dient sie? * Wie kannst du Teilschritte in einer Anleitung möglichst genau beschreiben? * Welche Wörter beschreiben, wie und wo Bauklötze liegen? (Beispiele: rechts, links, oben, …) | | | |
| |  | | --- | | Arbeitsform | | |  | | --- | | Zeit | | |  | | --- | | Material | | |
|  | 20 – 40 min | Zwei Beutel mit Bauklötzen | |
|  |  |  | |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Nimm alle Anleitungskarten und lege sie vor dich hin. 2. Überlege dir, welche Bilder zur selben Anleitung gehören, und lege diese zueinander. 3. Bringe nun alle Anleitungen in die richtige Reihenfolge. 4. Kontrolliere nochmals genau, bevor du bei deiner Lehrperson den Kontroll­ streifen holst. 5. Nimm jetzt den Kontrollstreifen und vergleiche die Symbole. So erkennst du, ob  du die Aufgabe richtig gelöst hast. Tipp: Die Symbole auf den Anleitungskarten befinden sich in der rechten oberen Ecke. 6. Fotografiere die korrekte Reihenfolge der Anleitungen und lege das Foto in deinem Lern­tagebuch ab. Beantworte folgende Frage in deinem Lerntagebuch: Was hat dir  geholfen, die korrekte Reihenfolge zu finden? |
| Merksatz: Ich muss einer Anleitung in der korrekten Reihenfolge und Schritt für Schritt fol­gen, um zum gewünschten Ergebnis zu kommen. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | | |
|  | | | |
| Ein rätselhafter Koffer: Hobbys in der Sensorstrasse 21 | | |  |
| Ein grosses Durcheinander | | |
|  | | | |
| |  | | --- | | Worum geht es? | | | | |
| Damit in der Sensorstrasse das Durcheinander nicht zu gross wird, erstellt Frau Informia oft Bildanleitungen für die Kinder. Beim Spielen sind den Zwillingen die Anleitungen auf den Boden gefallen. Leider sind so alle durcheinandergeraten. Hilf den Zwillingen, die richtige Reihenfolge wiederherzustellen. | | | |
| |  | | --- | | Was weisst du schon? | | | | |
| * Was sind Bildanleitungen? * Wozu braucht man Bildanleitungen? * Wo bist du Bildanleitungen schon begegnet? | | | |
| |  | | --- | | Arbeitsform | | |  | | --- | | Zeit | | |  | | --- | | Material | | |
|  | 15 min | Anleitungskarten, Kontrollstreifen | |
|  |  |  | |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Nehmt die Karten mit den Tänzen der Kinder. Schaut sie euch genau an und tanzt jedes Programm einmal für euch. 2. Legt nun alle Tänze verdeckt vor euch hin.  Kind 1: Decke einen Tanz auf und würfle mit dem Würfel einmal. Tanze nun die Abfolge und wiederhole diese so oft,   wie die Würfelaugen anzeigen.  Kind 2: Schau genau zu und kontrolliere den Tanz.  Wechselt jetzt die Rollen. 3. Legt euch mithilfe der Karten gegenseitig einen Tanz und tanzt diesen anschliessend in der richtigen Reihenfolge. Ihr dürft euch auch zusätzliche Bewegungen ausdenken, diesen Dancemoves einen Namen geben und diese aufschreiben oder aufzeichnen. Tipp: Haltet eure Tänze kurz, und baut dafür Wiederholungen ein. Wisst ihr, dass Wiederholungen in der Informatik «Schleifen» heissen? 4. Entscheidet euch nun für einen Tanz, schneidet die Symbole für die Dancemoves aus und klebt diese auf das Arbeitsblatt. Eure eigenen Dancemoves dürft ihr zeichnen. Ihr könnt auch Schleifen einbauen. Überlegt euch, wie ihr diese markieren könntet. 5. Tauscht eure Tänze mit der einer anderen Gruppe aus und übt sie gegenseitig. 6. Filmt eure Tänze und legt sie (falls vorhanden) im digitalen Lerntagebuch ab. Beantwortet folgende Frage in eurem Lerntagebuch:  Was versteht man in der Informatik unter dem Begriff «Schleife»? |
| Merksatz: Ich muss einer Anleitung in der korrekten Reihenfolge und Schritt für Schritt folgen, um zum gewünschten Ergebnis zu  kommen. Eine Schleife ist in der Informatik eine wiederholte Abfolge. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | | |
|  | | | |
| Ein rätselhafter Koffer: Hobbys in der Sensorstrasse 21 | | |  |
| Lasst uns tanzen! | | |
|  | | | |
| |  | | --- | | Worum geht es? | | | | |
| «Alingua, Musik an!» Diesen Befehl hört man oft in der Sensorstrasse. Die Kinder hören gerne Musik, bewegen sich dazu und lernen neue Dancemoves. Zu verschiedenen Liedern haben sie schon Tänze geübt. Heute zeigen sie euch ihre Dancemoves und ihr übt sogar einen eigenen Tanz. | | | |
| |  | | --- | | Was weisst du schon? | | | | |
| * Was ist ein Dancemove (Bewegung)? * Wie sieht ein Dancemove aus? * Welche Dancemoves kennst du und woher kennst du sie? | | | |
| |  | | --- | | Arbeitsform | | |  | | --- | | Zeit | | |  | | --- | | Material | | |
|  | 15 min | Karten «Tanz der Kinder» (Delphi, Cody, Ram und Romy), Würfel, Stift, leere Karten, Arbeitsblatt «Mein Tanz­programm», Karten mit den einzelnen Dancemoves | |
|  |  |  | |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Legt die beiden verschiedenfarbigen Papiere nebeneinander und teilt die Karten  untereinander auf. Schaut euch jede Karte an und entscheidet, ob es ein Medium ist oder nicht. Wenn JA, legt ihr es auf das eine Papier, wenn NEIN, dann auf das andere Papier. 2. Nehmt einen Farbstift und umkreist auf dem Wimmelbild alle Medien, die ihr findet. 3. Legt das Arbeitsblatt in eurem Lerntagebuch ab. Zeichnet ein Medium in euer Lern­tagebuch. |
| Merksatz: Mit einem Medium kann man Nachrichten, Informationen, Musik oder auch Bilder und Filme anschauen, anhören oder lesen. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | | |
|  | | | |
| Ein rätselhafter Koffer: Medienvielfalt | | |  |
| Wer findet die Medien? | | |
|  | | | |
| |  | | --- | | Worum geht es? | | | | |
| Im Mehrfamilienhaus in der Sensorstrasse 21 ist vieles digitalisiert. Vom Fernseher über die Kaffeemaschine bis hin zum Roboter funktioniert alles automatisch. Im alten Koffer im Keller finden die Kinder Gegenstände und Medien, die noch nicht komplett automatisch funktionieren. Doch was sind überhaupt Medien? Findest du die Medien auf dem Wimmel­bild? | | | |
| |  | | --- | | Was weisst du schon? | | | | |
| * Was haben die Kinder in der Geschichte im Koffer gefunden? * Welche von diesen Dingen hast du auch bei dir zu Hause? * Welche Gegenstände auf dem Wimmelbild brauchen Strom, damit sie funktionieren? | | | |
| |  | | --- | | Arbeitsform | | |  | | --- | | Zeit | | |  | | --- | | Material | | |
|  | 45 min | Wimmelbild, Farbstifte, zwei farbige Papiere, Karten «Medienvielfalt» | |
|  |  |  | |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Nimm die Zuordnungskarte und spanne den Faden jeweils von links nach rechts, sodass Verbindungslinien entstehen. Ordne immer einem analogen einen digitalen Gegenstand zu. Kontrolliere anschliessend mithilfe der Lösung. 2. Schreibe auf dem Arbeitsblatt «Satzanfänge» die vorgegebenen Satzanfänge zu Ende.  Beispiel: Fotografieren kann man mit einer Kamera. Auf dem Tablet kann ich spielen und schreiben. 3. Zeige die fertigen Sätze deiner Lehrperson und lege das Arbeitsblatt in deinem Lern­tagebuch ab. Schreibe einen eigenen Satz wie im Beispiel in dein Lerntagebuch. |
| Merksätze: Mit einem Medium kann man Nachrichten, Informationen, Musik oder auch Bilder und Filme anschauen, anhören oder lesen. Digitale Medien funktionieren nur mit Elek­tronik und/oder Computertechnologie. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | | |
|  | | | |
| Ein rätselhafter Koffer: Hobbys in der Sensorstrasse 21 | | |  |
| Analoges oder digitales  Medium? | | |
|  | | | |
| |  | | --- | | Worum geht es? | | | | |
| Im Mehrfamilienhaus in der Sensorstrasse 21 ist vieles digitalisiert. So finden sich auch di­verse digitale Medien in allen Zimmern. Im Koffer, den die Kinder im Keller finden, sind noch analoge Medien verstaut. Kennst du den Unterschied zwischen analogen und digitalen Me­dien? | | | |
| |  | | --- | | Was weisst du schon? | | | | |
| * Welche Medien kennst du? * Wozu können die verschiedenen Medien genutzt werden? * Was sind analoge Medien und was sind digitale Medien? | | | |
| |  | | --- | | Arbeitsform | | |  | | --- | | Zeit | | |  | | --- | | Material | | |
|  | 60 min | Zuordnung Fadenbild, Lösungsblatt, Faden/Schnur, Arbeitsblatt «Satzanfänge» | |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Betrachte das Bild vom digitalen Taschenmesser und schreibe dir stichwortartig auf, was alles in einem digitalen Gerät vereint sein könnte. Dabei helfen dir die Bilder. 2. Man kann sich das Smartphone oder das Tablet als digitales Taschenmesser vorstellen. Wo wir früher diverse verschiedene analoge und digitale Medien brauchten, sind diese heute in einem einzigen Gerät vereint, z. B. Foto-/Videokamera, E-Mail-Programm, Buch, Radio, Apps etc.   Welche Medien sind alle in einem Smartphone oder Tablet vereint? Gestalte mithilfe der Vorlagen ein Lapbook in Form eines digitalen Taschenmessers. Die aus­gewählten Lapbook-Vorlagen schneidest du aus und ergänzt sie beliebig mit Wörtern oder Bildern. Die Vorlagen dienen dir als Hilfe. Du kannst als Ergänzung auch selbst Dinge zeichnen und Informationen dazuschreiben. Erfinde dein eigenes Medium!  Das Tablet oder den Laptop kannst du für die Internetsuche zur Hilfe nehmen. |
| Merksätze: Die Anwendung von verschiedenen Medien (Texten, Bildern, Musik, Ton) auf einem Gerät wird «Multimedia» genannt. Ein Smartphone ist beispielsweise ein multimediales Gerät, da es verschiedene Medien wie z.B. Kamera, Musikplayer, Textprogramm, Buch etc. in einem Gerät vereint. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | | |
|  | | | |
| Ein rätselhafter Koffer: Hobbys in der Sensorstrasse 21 | | |  |
| Digitales Taschenmesser | | |
|  | | | |
| |  | | --- | | Worum geht es? | | | | |
| Im Mehrfamilienhaus in der Sensorstrasse 21 ist vieles digitalisiert. So finden sich auch verschiedene moderne Medien in allen Zimmern. Im Koffer, den die Kinder im Keller ­finden, sind noch ältere Medien versorgt. In Zukunft wird man immer mehr Medien in einem Medium vereint antreffen. Welche Vor-/Nachteile hat das? Erfinde selbst ein ­«digitales Taschenmesser». | | | |
| |  | | --- | | Was weisst du schon? | | | | |
| * Welche analogen und digitalen Medien kennst du? * Was ist ein multimediales Gerät? * Kennst du Geräte, die mehrere Funktionen vereinen (z. B. Musik hören und telefonieren)? | | | |
| |  | | --- | | Arbeitsform | | |  | | --- | | Zeit | | |  | | --- | | Material | | |
|  | 200 min | Bild «digitales Taschenmesser», Tablet oder ­Computer, Vorlagen Lapbook, evtl. Bilder von Medien, Papier, Schere, Leim, Farb-/Filzstifte, Schreibzeug | |
|  |  |  | |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Ihr habt in der Geschichte erfahren, dass die AR-Brille Delphi ganz viele tolle Sachen  zum Kaufen vorgeschlagen hat. Wisst ihr noch, welche das waren? Zählt sie auf. 2. Nehmt das Arbeitsblatt «Bild AR-Brille» und sucht auf dem Bild die Werbung, welche die Brille Delphi anzeigt. Erkennt ihr sie? Malt die Werbung nun bunt und in knalligen Far­ben aus. 3. Die Brille zeigt Delphi Sachen, welche sie gerne haben möchte. Überlegt euch nun: Was würde die Brille euch vorschlagen? Was hättet ihr besonders gerne? Zeichnet in euer Lerntagebuch ein Bild eines Gegenstandes, den ihr an Delphis Stelle vermutlich auch gekauft hättet. |
| Merksatz: Werbung erkenne ich an grossen Schriften, leuchtenden Farben und eingängigen Melodien. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | | |
|  | | | |
| Ein rätselhafter Koffer: Der Werbung auf der Spur | | |  |
| Delphis Brille und die Werbung | | |
|  | | | |
| |  | | --- | | Worum geht es? | | | | |
| «Delphi Informia! Was hast du da alles gekauft?! Was fällt dir ein, etwas zu kaufen, ohne mich vorher zu fragen?»  Ja, Delphi musste sich so einiges anhören von Mama und Papa Informia, nachdem sie  einfach Dinge eingekauft hatte, welche die Brille ihr vorschlug. Es ist manchmal aber auch wirklich nicht einfach, diesen Verlockungen zu widerstehen und zu erkennen, wann man für etwas bezahlen muss. Oder was denkst du? | | | |
| |  | | --- | | Was weisst du schon? | | | | |
| * Wo begegnen wir Werbung? * Woran erkennt man Werbung? * Was ist eine AR-Brille? | | | |
| |  | | --- | | Arbeitsform | | |  | | --- | | Zeit | | |  | | --- | | Material | | |
|  | 30 min | Arbeitsblatt «Bild AR-Brille», Farbstifte | |
|  |  |  | |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Auf den Spielkarten seht ihr verschiedene Dinge. Sprecht zu zweit darüber, was genau  auf den Karten abgebildet ist. 2. Ordnet die Karten den passenden Überbegriffen zu:  – Dinge, die ich unbedingt brauche. – Dinge, die ich gerne haben möchte. Diskutiert miteinander, wohin eine Karte gehört, falls ihr euch nicht einig seid. Was brauchen wir wirklich und was ist eigentlich Luxus? 3. Kontrolliert mithilfe der Symbole auf der Rückseite, ob ihr die Karten richtig  zugeordnet habt. 4. Nehmt das Blatt Kartenvorlage und schneidet beide Karten aus.  Zeichnet zwei Bilder von Spielsachen, die ihr aus der Werbung kennt und unbedingt haben möchtet. 5. Zeigt einander die selbst gezeichneten Bilder und unterhaltet euch:  – Wo und wann habt ihr von den gezeichneten Spielsachen erfahren? – Weshalb möchtet ihr diese Spielsachen unbedingt haben? 6. Wo begegnet ihr Werbung? Notiert in eurem Lerntagebuch ein Medium wie z. B. Radio, Fernseher etc., in dem ihr regelmässig Werbung begegnet. |
| Merksatz: Werbung hat zum Ziel, dass ich ein Produkt toll finde und es kaufen möchte,  auch wenn ich dieses zum Leben eigentlich gar nicht brauche. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | | |
|  | | | |
| Ein rätselhafter Koffer: Der Werbung auf der Spur | | |  |
| Brauchen wir das wirklich? | | |
|  | | | |
| |  | | --- | | Worum geht es? | | | | |
| «Delphi Informia! Du weisst doch, dass du nicht einfach alles kaufen kannst, was dir  die Brille vorschlägt! Sie zeigt dir mit Absicht Dinge, die du gerne haben möchtest!» Delphis Mama hat natürlich recht mit der Vermutung, dass die Brille Delphi viele  unnötige Sachen anzeigt, die Delphi supertoll findet und gleich haben möchte. Wie ist das denn sonst so bei Werbung? Brauchen wir die Dinge, welche wir in der Werbung  sehen, denn wirklich? | | | |
| |  | | --- | | Was weisst du schon? | | | | |
| * Was ist lebensnotwendig und was nicht? * Was besitzt man und könnte eigentlich auch gut darauf verzichten? * Braucht Delphi die Dinge, die ihr die Brille zeigt? | | | |
| |  | | --- | | Arbeitsform | | |  | | --- | | Zeit | | |  | | --- | | Material | | |
|  | 45 – 60 min | Karten mit Gegenständen, Kartenvorlage, Farbstifte, Schnur oder Wandtafel | |
|  |  |  | |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Diskutiert zu zweit diese Fragen: – Welche Werbung würde die Brille euch vermutlich anzeigen? – Gibt es ein Produkt, das unbedingt neu erfunden werden müsste? 2. Ihr erfindet nun zu zweit ein neues Produkt, das es so noch nicht gibt. Beantwortet die folgenden Fragen: – Was kann euer Produkt? – Wozu benutzt man euer Produkt? – Wie sieht euer Produkt genau aus? Wenn ihr eine konkrete Idee zu einem neuen Produkt habt, dann zeichnet ihr eine Skizze von eurem  erfundenen Gegenstand. 3. Welche Wörter nutzt die Werbung, um ihre Produkte möglichst erfolgreich zu verkaufen? Lest das Arbeitsblatt «Adjektive Werbung» aufmerksam durch.w 4. Schreibt zusammen einen Werbetext für einen Radiospot zu eurem selbst erfundenen Produkt. Erwähnt im Werbetext alle Informationen, welche euer Produkt beschreiben und nutzt Adjektive der Liste, um euer Produkt möglichst erfolgreich anzupreisen. 5. Bewerbt euer Produkt, indem ihr den Radiospot aufnehmt. Nutzt dazu die Aufnahmefunktion eures ­Computers oder Tablets. Speichert die Audioaufnahme ab. 6. Was habt ihr bei dieser Vertiefungsaufgabe gelernt? Beendet die angefangenen Sätze in eurem Lern­tagebuch. – Werbung ist … – Werbung erkenne ich an … |
| Merksätze: Werbung erkenne ich mitunter an grossen Schriften, leuchtenden Farben und vielen tollen Adjektiven. Werbung hat zum Ziel, dass ich ein Produkt toll finde und es kaufen möchte. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | | |
|  | | | |
| Ein rätselhafter Koffer: Der Werbung auf der Spur | | |  |
| Wir gestalten Werbung | | |
|  | | | |
| |  | | --- | | Worum geht es? | | | | |
| «Delphi Informia! Du weisst doch, dass du nicht einfach alles kaufen kannst, was dir  die Brille vorschlägt! Sie zeigt dir mit Absicht Dinge, die du gerne haben möchtest!» Klar, einfach so etwas zu kaufen, nur weil man es toll findet, das geht natürlich nicht. Es ist aber auch ganz schön gemein, dass die Werbung so verlockend ist, dass man das Gezeig­te auch gleich haben möchte. Schaffst auch du es, jemandem durch einen tollen Werbe­spot etwas zu verkaufen, was er vielleicht gar nicht unbedingt braucht? | | | |
| |  | | --- | | Was weisst du schon? | | | | |
| * Was brauchst du alles, um deine Hobbys ausüben zu können? * Welche Dinge würde eine AR-Brille dir wohl anzeigen? * Welche Sprache wird in der Werbung genutzt, um Produkte möglichst erfolgreich anzupreisen? | | | |
| |  | | --- | | Arbeitsform | | |  | | --- | | Zeit | | |  | | --- | | Material | | |
|  | 90 min | Stifte, Papier, Arbeitsblatt «Adjektive Werbung», Audioaufnahmegerät | |
|  |  |  | |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Nimm das Arbeitsblatt «Irrgarten» und einen Stift. Lege die drei Karten mit den Haustieren vor dich hin. 2. Cody steht vor dem Irrgarten. Zu welchem Tier führt ihn der Weg? Fahre mit einem Fin­ger den Weg nach. Wenn du den Weg zu einem der Haustiere gefunden hast, zeichne ihn mit einem Stift nach. Nun hast du das gesuchte Haustier gefunden. 3. Nimm das Haustier, welches den Schlüssel hat, und drehe die Karte um. Scanne den QR-Code mit der Kamera-App des Tablets oder Computers. Falls du den korrekten Schlüssel gefunden hast, öffnet sich nun der Koffer. 4. Schau dir den QR-Code an und überlege dir, wo du schon QR-Codes gesehen hast. Zeichne oder schreibe es in dein Lerntagebuch. |
| Merksatz: Hinter einem QR-Code verstecken sich Informationen wie zum Beispiel eine Internetadresse, ein Text, Bild, Video oder vieles mehr. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | | |
|  | | | |
| Ein rätselhafter Koffer: Kofferrätsel | | |  |
| Schlüssel im Irrgarten | | |
|  | | | |
| |  | | --- | | Worum geht es? | | | | |
| Cody konnte das Schloss schnell öffnen. Das hat er jedoch nicht ohne Hilfe  geschafft. Ein Haustier hat ihm dabei geholfen. Hilf Cody, den Weg durch den Irrgarten und dadurch das Haustier mit dem Schlüssel für den Koffer zu finden. Kannst du mit Cody den Koffer öffnen? | | | |
| |  | | --- | | Was weisst du schon? | | | | |
| * Welche Art von Schlössern hast du schon geöffnet? * Wozu braucht es Schlösser? * Was kann durch ein Schloss gesichert werden (z. B. Haustüre)? | | | |
| |  | | --- | | Arbeitsform | | |  | | --- | | Zeit | | |  | | --- | | Material | | |
|  | 10 min | Arbeitsblatt «Irrgarten», Stift, 3 Karten (Haustiere,  QR-Code), Tablet/Computer | |
|  |  |  | |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Lies die Regeln zum Lösen eines Sudokus ganz genau durch: – In jeder Zeile 🡒 darf jedes Kind und jedes Tier nur ein Mal vorkommen. – In jeder Spalte 🡓 darf jedes Kind und jedes Tier nur ein Mal vorkommen. – In jedem Block  darf jedes Kind und jedes Tier nur ein Mal vorkommen. 2. Schneide die Karten vom Arbeitsblatt «Motivkarten» aus.  Befolge nun die Anleitung und löse das Rätsel, so wie Cody es gemacht hat. 3. Übrig bleibt, wer Cody beim Lösen des Rätsels geholfen hat.  Findest du heraus, wer es war?  Scanne den Code auf der Rückseite der übrig gebliebenen Karte. 4. Kontrolliere deine Lösung mithilfe des Lösungsblattes und klebe die Karten anschliessend auf. 5. Schreibe die Regeln zum Lösen eines Sudokus in dein Lerntagebuch. |
| Merksatz: Hinter einem QR-Code verstecken sich Informationen wie zum Beispiel eine Internetadresse, ein Text, Bild, Video oder vieles mehr. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | | |
|  | | | |
| Ein rätselhafter Koffer: Kofferrätsel | | |  |
| Eine Detektivaufgabe für Cody | | |
|  | | | |
| |  | | --- | | Worum geht es? | | | | |
| Mit seinem Detektivwissen fällt es Cody leicht, das Rätsel des Koffers zu lösen und das Schloss zu knacken. Findest du heraus, wie Cody das geschafft hat und wer Cody beim Lösen des Rätsels geholfen hat? | | | |
| |  | | --- | | Was weisst du schon? | | | | |
| * – Welche Rätsel könnte Cody als Detektiv schon einmal gelöst haben? * – Weisst du, was ein Sudoku ist? * – Welche Regeln müssen bei einem Sudoku beachtet werden? | | | |
| |  | | --- | | Arbeitsform | | |  | | --- | | Zeit | | |  | | --- | | Material | | |
|  | 20 min | Arbeitsblatt «Sudoku», Arbeitsblatt «Motivkarten», Schere, Leimstift, Tablet/Computer | |
|  |  |  | |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Löse das Mathematik-Bilderrätsel. Dabei ersetzt du jeweils das Bild des Tieres durch  eine Zahl, damit das Ergebnis stimmt. 2. Die Lösung der letzten Rechnung ergibt die Lösungszahl. Male alle Felder mit dieser Zahl auf der QR-Code-Vorlage mit einem schwarzen Filzstift aus. 3. Scanne jetzt den vollständig ausgemalten QR-Code mit einem Tablet oder Computer. Was entdeckst du dabei? 4. Beantworte folgende Frage in dein Lerntagebuch: Was kann man alles hinter einem QR-Code hinterlegen? Zähle zwei Dinge auf. |
| Merksatz: Hinter einem QR-Code verstecken sich Informationen wie z. B. eine Internet- adresse, ein Text, Bild, Video oder vieles mehr. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | | |
|  | | | |
| Ein rätselhafter Koffer: Kofferrätsel | | |  |
| Mathematik-Bilderrätsel | | |
|  | | | |
| |  | | --- | | Worum geht es? | | | | |
| In der Geschichte konnte Cody den Koffer öffnen, weil es ihm mit seinem Detektivwissen leichtfällt, Rätsel zu lösen und Codes zu knacken. Hilf Cody, das Mathematik-Rätsel zu lösen, damit der Koffer geöffnet werden kann. | | | |
| |  | | --- | | Was weisst du schon? | | | | |
| * – Welche Arten von Schlössern gibt es, um etwas zu verschliessen? * – Welche Detektiv-Rätsel hast du selbst schon gelöst? * – Welches Rätsel könnte dabei helfen, das Schloss des Koffers zu knacken? | | | |
| |  | | --- | | Arbeitsform | | |  | | --- | | Zeit | | |  | | --- | | Material | | |
|  | 30 min | Arbeitsblatt «Mathematik-Bilderrätsel», Lösungsblatt, Tablet/Computer, schwarzer Filzstift, Schreibzeug | |
|  |  |  | |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |