

30 Besuch im Zoo

Level
1



Ziele

1. Die Kinder erkennen, dass es eine Strategie, ein durchdachtes Vorgehen braucht, um einen Weg zu verfolgen. Dies kann aber auf verschiedene Arten geschehen.

Vorgehen

1. Die Lehrperson druckt vorgängig für alle Schüler/innen den Zooplan und die Tierkarten aus. Statt der Kopiervorlagen können auch z.B. Tierfiguren und eine eigene Zookarte verwendet werden. Alternativ kann auch die Kopiervorlage Kapitel 4, Arbeitsmittel von Kinderlabor.ch, erschienen auf der Begleit-CD zum Bilderbuch "Schau genau - schau, wie schlau", verwendet werden.
2. Die neun Tierkarten werden auf die neun Gehege gelegt. Auf die Eingangsposition im Zoo wird eine Spielfigur (Mädchen Lara) gelegt.
3. Die Lehrperson erzählt den Kindern, dass Lara einen Zoobesuch macht, um die Tiere zu besuchen. Lara geht zuerst zum Affenkäfig.
4. Die Kinder werden aufgefordert, den Weg zum Affenkäfig zu beschreiben.
5. Danach geht Lara zu einem weiteren Gehege. Die Kinder beschreiben wiederum den Weg. Die Wegbeschreibung kann über mehrere Tiergehege (mehrere farbige Wege) erfolgen. Umwege sind erlaubt, so kann die Spielfigur Lara auch längere Spielzüge machen, um zum gewünschten Tiergehege zu kommen.

Quelle / Idee: Arbeitsmittel von Kinderlabor.ch, erschienen auf der Begleit-CD zum Bilderbuch "Schau genau - schau, wie schlau", herausgegeben von Pro Juventute.

Information



45 Minuten



im Schulzimmer



Einzelarbeit



Partnerarbeit



Gruppenarbeit



Klassenarbeit

- » Kopieren und Zurechtschneiden der Kopiervorlagen

Vorwissen

- » keines

Material

- » Zooplan
- » neun Tierspielkarten / Tierfiguren
- » je fünf Laufkarten in den Farben der Wege
- » eine Spielfigur



Variante

- » Die Lehrperson verteilt die neun Tierkarten verdeckt an neun Kindern, die nacheinander an die Reihe kommen.
- » Der Weg zu den Tieren wird nun nicht mehr mit Worten beschrieben, sondern mit farbigen Laufkarten gelegt. Eine andere Schülerin, ein anderer Schüler läuft mit der Spielfigur Lara den (mit Laufkarten) beschriebenen Weg entlang.
- » Wird das „Zieltier“ erreicht, wird mit der verdeckten Karte verglichen.

Kompetenzen Lehrplan 21

K1	K2	K3
Kompetenzstufen Informatik Lehrplan 21		
Ks a	Ks a	Ks a
Mehr Informationen finden Sie unter www.minibiber.ch/lehrplan21.html		Ks b
		Ks c
		Ks d

Kommunizieren und Kooperieren	Darstellen und Interpretieren	Begründen und Bewerten	Strukturieren und Modellieren
Rollen & Perspektiven	Codieren	Suchen, Finden, Sortieren, Ordnen	Codieren
Codieren	Objekte, Attribute, Funktionen	Lösungsanalyse	Objekte, Attribute, Funktionen
Logik	Formale Anleitungen	Formale Anleitungen	Logik
Suchen, Finden, Sortieren, Ordnen			Formale Anleitungen
Formale Anleitungen			

