

Erfinderland Deutschland – Baukasten Forschung

Hinweise und Lösungen für Lehrende

Niveau A1

Nachbereitende Unterrichtsmaterialien zur Ausstellung

Die Übungen zur Nachbereitung dienen der reflektierenden Auseinandersetzung mit den Inhalten der Ausstellung und dem Transfer auf die eigene Lebenssituation der Lerner.

S. 1 / Bereich Energie / Aufgabe

Sozialform:	Einzelarbeit
Dauer:	10-15 Min.
Aktivität:	Piktogramm für Energieformen wie im Beispiel „Wind“ entwerfen
Ziel:	Wiederholung des Wortschatzes zum Thema Energie
Tipp:	Beispiele für Piktogramme zum Thema Energie finden Sie z.B. unter Google Bilder, Suchbegriff „Piktogramme + Energie“

S. 2 / Bereich Informatik / Aufgabe:

Sozialform:	Einzelarbeit
Dauer:	10 Min.
Aktivität:	Informationen in Chipkarte eintragen
Ziel:	Transferleistung von Ausstellungsinhalten auf die Lebenssituation der Lerner, Angaben zur Person machen
Hinweis:	Lerner auf dem Niveau A1 können Angaben zu ihrer Person machen, d.h. ein Formular ausfüllen oder eine leere Chipkarte mit folgenden Informationen versehen: <ul style="list-style-type: none">- Name, Vorname- Geburtsdatum (TT/MM/JJ)- Kennnummer / Matrikelnummer- gültig bis ...- Name der Bank / der Krankenkasse / der Universität- Unterschrift

S. 3 / Bereich Mobilität:

Aufgabe 1

Sozialform: Einzelarbeit
Dauer: 5 Min.
Aktivität: Zuordnung von Verkehrsmitteln
Ziel: Wortschatz wiederholen und erweitern

Lösung:

1. das Moped
2. das Motorrad
3. der LKW
4. das Rennauto
5. das Elektroauto
6. der Bus
7. der Zug
8. das Flugzeug
9. das Fahrrad
10. das Skateboard/das Rollbrett

Aufgabe 2

Sozialform: Gruppenarbeit
Dauer: 30 Min.
Aktivität: Memory basteln und spielen
Ziel: Redemittel automatisieren

Hinweis: So funktioniert das Memory-Spiel: Man muss die Karten paarweise aufdecken. Hat man ein Pärchen, das zusammenpasst, darf man es sich nehmen. Wenn die Karten nicht passen, muss man sie wieder umdrehen. Wer am Ende die meisten Pärchen gefunden hat, hat gewonnen.

Redemittel werden vorher an die Tafel geschrieben, z.B.

- Ich habe einen VW. Wo ist das passende Logo?
- Die Karte passt leider nicht. Du bist dran.
- Ich habe zwei Karten, die zusammenpassen.

Tipp: Hier finden Sie [Blanko-Vorlagen für Kartenspiele](#) wie Memory, Domino und Trimino.

Vorlage für Memory-Spiel

S. 4 / Bereich Optik:

Aufgabe 1

Sozialform:	Partnerarbeit
Dauer:	5-10 Min.
Aktivität:	Lerner notieren die Reihenfolge der Regenbogenfarben. Sollten sie diese nicht kennen, können sie im Internet nachschauen.
Ziel:	Transferleistung von Ausstellungsinhalten auf die Lebenssituation der Lerner, Thema der Ausstellung vertiefen
Lösung:	Die Reihenfolge der Farben im Regenbogen ist rot, orange, gelb, grün, hellblau, dunkelblau, violett.

Aufgabe 2

Sozialform:	Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit
Dauer:	10 Min.
Aktivität:	Farbnuancen ausdrücken und markieren
Ziel:	Wortbildungsmuster Adjektiv + Adjektiv kennenlernen und ausprobieren
Beispiel:	hell + rot = hellrot dunkel + rot = dunkelrot orange + rot = orangerot

Aufgabe 3

Sozialform:	Einzel- oder Partnerarbeit
Dauer:	15 Min.
Aktivität:	Recherche im Netz zum Porträt von Joseph von Fraunhofer
Ziel:	Informationen zu Joseph von Fraunhofer sammeln, selektives Lesen
Lösung:	Josef von Fraunhofer Geburtsdatum: <u>6. März 1787</u> Geburtsort: <u>Straubing (Bayern)</u> Gestorben am: <u>7. Juni 1826 in München</u> Beruf: <u>Physiker, Optiker, Unternehmer</u> Erfindungen und Verbesserungen: <u>Mikroskop, optische Instrumente etc.</u> Wichtigste Entdeckung: <u>Spektrallinien im Sonnenlicht</u>
Tipp:	Die Recherche auf A1 kann auch in der Muttersprache stattfinden.

S. 5 / Bereich Kommunikation / Aufgabe:

Sozialform:	Einzel- oder Partnerarbeit
Dauer:	10-15 Min.
Aktivität:	Ein einfaches Gedicht schreiben
Ziel:	Textsorte „Elfchen“ kennenlernen, kreativ mit Sprache umgehen
Hinweis:	Die einfache Gedichtform „Elfchen“ funktioniert schon auf der Niveaustufe A1, da man ohne schwierige grammatische Formen auskommen kann. Ein Elfchen ist ein kurzes Gedicht, bestehend aus elf Wörtern, die in festgelegter Folge auf fünf Zeilen verteilt werden.
Lösungsvorschlag:	MP3-Player spielt Musik wiegt fast nichts ist immer mit dabei genial!

S. 6 / Bereich Medizin/ Aufgabe:

Sozialform:	Einzel- oder Partnerarbeit
Dauer:	10 Min.
Aktivität:	Körperteile eines Skeletts beschriften
Ziel:	Wortschatz zum Thema Körperteile wiederholen
Tipp:	Sie möchten Ihr Klassenzimmer dekorieren? Hier finden Sie eine Bastelanleitung für ein Skelett inkl. Wortschatz

S. 7-8 / Bereich Material:

Aufgaben 1

Sozialform:	Partnerarbeit
Dauer:	5 Min.
Aktivität:	Materialien zuordnen und Sätze bilden
Ziel:	Transferleistung von Ausstellungsinhalten auf die Lebenssituation der Lerner, Wortschatz zum Thema Materialien wiederholen, einfache Satzstrukturen üben
Lösung:	Das Buch ist aus Papier. Die Flasche ist aus Glas. Der Stuhl ist aus Holz (oder Plastik). Die Dose ist aus Metall. Die Jeans ist aus Stoff. Die Schuhe sind aus Leder (oder Plastik). Die Einkaufsstüte ist aus Plastik (oder Stoff).

Aufgabe 2

Sozialform: Gruppenarbeit
Dauer: 15 Min.
Aktivität: Fragespiel „Dinge raten“ spielen
Ziel: Struktur und Satzakzent von Ja-/Nein-Fragen wiederholen

Hinweis: Das Spiel „Dinge raten“ funktioniert ähnlich wie das [Spiel „Personen raten“](#).

- Mit diesem Spiel lässt sich die Struktur von Ja-/Nein-Fragen automatisieren (Verb auf Position I).
- Außerdem kann man damit den Satzakzent einschleifen, der im Gegensatz zur W-Frage eine steigende Intonation hat.

Aufgabe 3

Sozialform: Gruppenarbeit
Dauer: 10-15 Min.
Aktivität: Müll sortieren
Ziel: Ausstellungsthema „Material“ vertiefen, Transferleistung von Ausstellungsinhalten auf die Lebenssituation der Lerner

Lösung:

Restmüll: Essensreste, Zahnbürste, Asche, Medikament, Zigarettenkippe, Schuh, Spielzeug

Glas: Glasflasche, Marmeladenglas, Weinflasche, Parfümflasche

Verpackung: Einkaufstüte, Joghurtbecher, Styropor, Dose, Milchkarton (Tetrapak), Plastikfolie

Papier: Zeitung, Zeitschrift, Pappkarton, Geschenkpapier, Heft, Telefonbuch

Hinweis: Lerner auf dem Niveau A1 dürfen für diese Übung ein Wörterbuch benutzen.