

## Anhang I: Sachstrukturgitter: Wir bauen ein Geschicklichkeitsspiel für unser Einweihungsfest

<b>Symbolebene (sprachlich-be- griffliches Erfas- sen von Sach- verhalten durch verbale Mittei- lungen oder im Zeichensystem)</b>	- Erstellen eines Pla- kats „was ist Strom?“ - Erstellen eines Pla- kates „Wofür brau- chen wir Strom?“	- Regelplakat „Gefahren von Strom“ erstellen und durch wie- derholtes Lesen präsenthalten	- Beschreiben, wann und wa- rum die Lampe leuchtet - Beschreiben den Begriff ge- schlossener Kreislauf	- Erklären welche Gegenstände Leiter und Nicht- leiter sind und welche Eigen- schaften diese Materialien be- sitzen	- Zeichnen und beschriften ei- nen mit Schalter Verwenden der Fachbegriffe: Knopfschalter, Kippschalter und Tastschalter	- Schaltzeichnung zu heißen Draht anfertigen Vergleichen der Skizze mit dem Beispiel	- Bauplan eines heißen Drahts zeichnen Erklären warum der Ton erklingt, wenn der Draht berührt wird
<b>Ikonische Ebene (Erfassen von Sachverhalten durch Bilder, Zeichnungen, Grafiken)</b>	- Betrachten von Bil- dern verschiedener Energiequellen Rekonstruieren des Weges vom Kraft- werk zur Steckdose	- Regelbilder für den Umgang mit betrachten und zuordnen	- Betrachten von Bildern verschie- dener An- schlussmöglich- keiten	- Bilder von ver- schiedenen Ma- terialien in einer Tabelle nach Leiter und Nicht- leiter zuordnen	- Erklärvideo zur Funktionsweise von Schaltern in einfachen Stromkreisen	- Betrachten von einer Beispie- schaltkizze Bestücken der beispiel- Schalt- kizze mit Bil- dern von den benötigten Ma- terialien	- Betrachten ei- nes Beispiels und die Funkti- onsweise bild- lich an das Ex- ponat hängen
<b>Enaktive Ebene (Praktisch ge- genständliches Erfassen von Sachverhalten durch eigene Handlungen und konkretes Mate- rial / originäre Begegnung)</b>	- Bewegungsspiele bei dem durch Akti- vität Energie freige- setzt wird - Benutzen einer Handkurbel-Dy- namo-Lampe, um zu sehen, wie durch Bewegung Strom erzeugt wird	- Situationen dar- stellen, in denen die Regeln be- achtet oder missachtet wur- den, und an- schließend ge- meinsam bewer- ten, ob alle Si- cherheitsvorga- ben korrekt ein- gehalten wur- den.	- Explorierend herausfinden, wie die Kabel verbunden wer- den müssen, um den Stromkreis zu schließen	- Experimentieren mit verschie- denen Materialien (Metall, Plastik, Holz oder All- tagsgegen- stände) mit ei- nem einfachen Stromkreis und sortieren nach Leiter und Nicht- leiter	- „spielen“ des Stromkreises, indem Gegen- stände überge- ben werden, die den Stromfluss darstellen - Anlegen ver- schiedener Bau- teile eines Stromkreises auf einem gro- ßen Bodenplan	- Materialien be- trachten, die für das Konstruiere- n gebraucht werden: Batte- rie, Kabel, Sum- mer, Krokodilklemme	<span style="color: red;">- Drähte biegen und den Strom- kreis (Schal- tung) verbinden Durch Auspro- bieren überprü- fen, ob der Stromkreis bei Berührung ge- schlossen ist</span>
	<b>Was wissen wir über Strom?</b>	<b>Regeln im Umgang mit Strom</b>	<b>Wie bringen wir eine Glühlampe mit Kabel zum Leuch- ten?</b>	<b>Welche Gegen- stände leiten Strom?</b>	<b>Wie können wir ei- nen Stromkreis un- terbrechen?</b>	<b>Wir planen unseren heißen Draht</b>	<b>Wir bauen unseren Heißen Draht</b>
<b>Ritualisiertes Themenlied zur Unterrichtseinheit, um auf zielgruppengerechter Weise den Fachwortschatz abzurufen und die wesentlichen Inhalte des Themas in die Erinnerung zu rufen.</b>							

rot = relevant für aktuelle Stunde