627

Basiswissen: Spieltools, Rollen und Regeln
Thema: Güterzugtrasse
Bildungsbereich: Design und Technologien / Umliegende Welt

Pädagogische Aufgaben:

- Beteiligt sich an der Erstellung einer Spielsituation.
- Konstruiert die für die Spielaktion notwendigen Objekte.
- Übernimmt bestimmte Rollen in einer Spielsituation mit anderen Kindern.
- Befolgt Spielregeln.
- Macht Annahmen und stellt experimentell wahr/falsch fest.
- Verwendet Mechanismen zur Verwaltung von Objekten, die an der Spielsituation beteiligt sind.

Aufgaben:

1. Die Lehrkraft teilt die Kinder in zwei Teams ein, verteilt die Aufgaben in den Teams (2-3 Kinder aus dem Team arbeiten an einer gemeinsamen Aufgabe), verteilt die entsprechenden Lernkarten und das notwendige Aufbaumaterial.
2. Der Lehrer fordert jede Gruppe von Kindern in den Teams auf, ihre konstruktive Aufgabe zu erfüllen.
3. Die Gruppen zeigen die erstellten Modelle, danach verteilt der Lehrer an jedes Team eine Lernkarte, die zeigt, wie die einzelnen Objekte in einer gemeinsamen Konstruktion vereint werden sollen.
4. Die Kinder platzieren den Güterbahnhof, die Tankstelle, den Bahnübergang und den Güterzug an den in der Karte eingezeichneten Stellen.
5. Der Lehrer erklärt den Zweck und die Funktionsweise der Laufschienen. Erklärt den Zweck und die Arbeitsweise mit den Pfeilen, um die Bewegungsrichtung zu ändern. Legt fest, wer in jedem Team Rangier, Kantonsmann am Bahnübergang und Kranführer am Güterbahnhof ist.
6. Der Lehrer gibt jedem Team ein rotes Stoppschild und fordert den Zug auf, am Güterbahnhof anzuhalten. Jedes Team erhält 3 gelbe Tonsignaltafeln, die wie folgt platziert werden müssen: eine vor dem

Güterbahnhof und zwei - vor dem Bahnübergang. Jedes Team erhält eine blaue Tanktafel und zwei grüne Richtungswechseltafeln, die sich jeweils befinden: die erste - vor der Blindlinientafel und die zweite - vor der Richtungspfeiltafel.
7. Die Kinder platzieren die Aktionstafeln an den entsprechenden Stellen auf den Schienen.
8. Der Lehrer schaltet den Zug jedes Teams ein und fordert die Kinder auf, ihn in Bewegung zu setzen, wobei die Startposition des Zuges am Güterbahnhof und gegenüber der Tankstelle sein muss.
9. Die Kinder beobachten die Bewegung und stellen fest, dass der Güterzug zweimal an der Ladestation hält.
10. Der Lehrer sagt ihnen, dass die blaue Tankplatte jedes Mal aktiviert wird, wenn der Zug sie durchfährt, also sollte sie nach dem ersten Tanken entgleist und erst wieder eingesetzt werden, nachdem der Zug durch die Basis zurückgefahren ist. Und nach Verlassen des Hintereingangs von der Basis muss eine grüne Tafel zum Richtungswechsel platziert werden, damit der Zug seine Route fortsetzen kann.
11. Die Kinder stellen den Zug in die Ausgangsposition des Güterbahnhofs und fahren ihn entlang der Strecke, wobei sie das Auf- und Absetzen der jeweiligen Schalttafeln zu den entsprechenden Zeitpunkten beobachten. Wenn sie in der Lage sind, die gesamte Güterzugstrecke mit einer einzigen ersten Zugfahrt zu absolvieren, präsentieren sie diese dem anderen Team.

Ressourcen für jedes Team:

- Schienensatz: 9 - gerade; 23 - Bögen; 1 Zweig; 1 taube Spur; große Brücke
- Baumaterial, Zubehör und Menschenfiguren für einen Güterbahnhof
- Baumaterial, Zubehör und menschliche Figur für Betankungsbasis
- Baumaterial, Motorrad, LKW und Menschenfiguren für Bahnübergang
- Baumaterial, Zubehör und menschliche Figur für einen Güterzug: Lokomotive und Waggon
- 1 rote Tafel zum Anhalten des Zuges, 3 gelbe Tafeln für Tonsignal, 1 blaue Tafel zum Tanken und 2 grüne Tafeln für Richtungswechsel

627







