

IDEEN UND VERSUCHSANLEITUNGEN FÜR DEN UNTERRICHT UND FÜR PROJEKTARBEIT

PÄDAGOGISCHE HANDREICHUNG

zum Entdecker-Magazin BLINKA

Thema AUTO, VERKEHR, MOBILITÄT



Weitere Bildungsangebote auf www.autoberufe.de/BLINKA

WAS IST BLINKA?

BLINKA ist ein Entdecker-Magazin für Grundschüler der Klassen 3 und 4. Alles dreht sich um das Thema „Auto, Verkehr, Mobilität“. Es geht um Neugierde, Staunen und Experimentierfreude.

EINFÜHRUNG

Diese pädagogische Handreichung ermöglicht Lehrerinnen und Lehrern, das Magazin BLINKA im Unterricht einzusetzen. Sie finden hier ganz konkrete Unterrichtsabläufe für verschiedene Unterrichtsfächer. Die Inhalte sind an den Lehrplänen für Grundschüler der 3. und 4. Klasse ausgerichtet. Sie folgen den geltenden didaktischen Leitlinien und sind für den Einsatz in der Schule, im Unterricht und in der Projektarbeit konzipiert.

BLINKA wurde für seine Bildungsarbeit mehrfach ausgezeichnet:



IMPRESSUM

Die pädagogische Handreichung ist eine didaktische Ergänzung zum Magazin BLINKA (Ausgabe 3) im Schuljahr 2019/20 und wird herausgegeben von der Initiative „AutoBerufe – Mach Deinen Weg!“ der Automobilhersteller, Importeure, Robert Bosch und des



Zentralverband
Deutsches Kraftfahrzeuggewerbe e. V.
Franz-Lohe-Str. 21, 53129 Bonn
www.kfzgewerbe.de

Alle Informationen und weitere Materialien
unter www.autoberufe.de/BLINKA

Redaktion und Grafik: jungvornweg GmbH – Kinder und Jugendkommunikation,
Loschwitzer Straße 13, 01309 Dresden, www.jungvornweg.de

Foto- und Grafiken: Shutterstock/Stiv_Leo, Shutterstock/Wikrom
Kitsamritchai, jungvornweg/Ronny Pietsch, Shutterstock/Xana_UKR, Katalog der
Verkehrszeichen, Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur, BETRIEBS-
BÜRO/Sandra Fink, Shutterstock/vs148, Shutterstock/ParabolStudio, Shutterstock/
Nerthus, Shutterstock/Frangofoto, Shutterstock/Atomic Roderick

WARUM „AUTO, VERKEHR, MOBILITÄT“?

Autos, Verkehr und Mobilität gehören zum Alltag der Kinder – von Jungen und Mädchen. Vom Familienauto für Einkäufe, Schulwege, Wochenendausflüge oder Sommerurlaube über Busfahrten im Nah- und Fernverkehr bis zu den Verkehrsschildern auf dem Fußweg zur Schule. Alles, was zur Welt von Kindern gehört, weckt ihre Neugier. Deshalb lassen sich an den Themen „Auto, Verkehr, Mobilität“ vielerlei Anregungen, Impulse, Experimente und Bastelideen innerhalb eines großen pädagogisch didaktischen Rahmens umsetzen. Diese finden Sie in dieser pädagogischen Handreichung.

176.500

Exemplare vom BLINKA-
Magazin wurden von Pädagogen
insgesamt bestellt

4.400

BLINKA-Lehrermaterialien mit
Klassensätzen wurden von Schu-
len in Deutschland angefordert

DER BLINKA-HERAUSGEBER

Das Grundschulmagazin BLINKA wird herausgegeben von der Gemeinschaftsinitiative „AutoBerufe – Mach Deinen Weg!“, die zum Ziel hat, Schülerinnen und Schüler über Berufe rund ums Auto zu informieren. Der Projektleiter ZDK (Zentralverband Deutsches Kraftfahrzeuggewerbe e. V.) vertritt in Deutschland 36.750 Kfz-Meisterbetriebe. Arbeitsbereiche sind unter anderem die Zusammenarbeit zwischen Kfz-

Gewerbe und Industrie, ebenso Themen der Bildungspolitik, Sozialpolitik und Verkehrspolitik. Im Bereich Öffentlichkeitsarbeit arbeitet der ZDK in vielen Bereichen der Verkehrssicherheit und der Verbraucherinformation.

DIDAKTISCHE SCHWERPUNKTE

Die hier vorgeschlagenen Unterrichtsabläufe sind methodisch-strukturell auf die Lehrpläne der Bundesländer für

die Klassenstufen 3 und 4 abgestimmt. Der Schwerpunkt liegt auf dem Kernergebnis von TIMSS und PISA: die Vernetzung von Unterrichtswissen mit der eigenständigen Anwendung auf variable Kontexte.

Die pädagogische Handreichung korrespondiert mit der Empfehlung der Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung und Forschungsförderung sowie der Kultusministerkonferenz, vor allem hinsichtlich fächerübergreifender Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler.

55%

der Eltern wünschen sich mehr
Beschäftigung mit technischen
Berufen an der Grundschule

205

Klassen aus ganz Deutschland
setzten bisher BLINKA-Projekttag
und Projektunterricht um

Die Lehrerunterlage folgt der Förderung dieser
Primärkompetenzen:

LERNKOMPETENZ SELBSTKOMPETENZ SOZIALKOMPETENZ

Im Mittelpunkt steht die Fähigkeit der Schülerinnen und Schüler, verschiedene Medien zur Erschließung eines Fachthemas zu nutzen. Projektarbeit in diesem Schulalter ist darüber hinaus meist Arbeit in Teams und Lerngruppen. Zudem müssen die Kinder miteinander unterschiedliche Lösungswege erarbeiten, abwägen und sich entscheiden, womit die Förderung von Kritikfähigkeit und Toleranz einhergeht. In den Projektpräsentationen dieser Handreichung steht für die Schülerinnen und Schüler im Mittelpunkt, die Ergebnisse und Lösungen der Projektarbeit transparent, wahrnehm- und mittelbar zu machen. Das erarbeitete Wissen, die Methoden und Strategien können die Kinder anschließend auf neue Aufgabenstellungen anwenden.

LEHRERMATERIALIEN ONLINE



Unter www.autoberufe.de/BLINKA finden Sie Arbeitsmaterialien für den Einsatz im Unterricht oder für die Projektarbeit. Diese können Sie downloaden und als Kopiervorlagen verwenden. Auch das Magazin BLINKA und diese pädagogische Handreichung stehen Ihnen online zur Verfügung. Ebenfalls ein Bestellformular für einen kostenlosen Klassensatz (30 Exemplare) des Entdecker-Magazins BLINKA.

AUSSERDEM FÜR DIE INTERAKTIVE NUTZUNG ONLINE ODER ZUM DOWNLOAD:

- BLINKA-Erklärvideo zu den AutoBerufen
- BLINKA-Quiz zum Thema Sicherheit beim Autofahren
- BLINKA-Audio-Beitrag zum Thema Krankenwagensirenen



UNTERRICHTSIDEE 1

GESCHWINDIGKEIT

UNTERRICHTSFACH: SACHKUNDE/MATHEMATIK

KLASSENSTUFE: 3/4

THEMA: GESCHWINDIGKEITSBEGRENZUNGEN

ZEITRAHMEN: 90 MINUTEN

Worum es geht: Wissen zusammentragen, den Wissensstand der Kinder prüfen und zu dem Thema hinleiten. Lassen Sie die Kinder erzählen, was sie bereits wissen – wie Geschwindigkeit entsteht und was die Faktoren dafür sind.

PROJEKTEINHEIT 1

Einführung in das Thema
10 Minuten

Impulsfrage: Was meint ihr: Wie schnell oder langsam kann man auf der Straße fahren und warum? Warum kann nicht einfach jeder so fahren, wie er mag?

Worum es geht: Die Schülerinnen und Schüler lernen Sinn und Hinweise von Geschwindigkeitsbegrenzungen kennen und wie sie im Straßenverkehr dargestellt werden. Auf deutschen Straßen gelten verschiedene Begrenzungen für die Geschwindigkeit. Sie werden mit Schildern markiert. Auch gibt es festgeschriebene Orte und Situationen, in denen Autofahrerinnen und Autofahrer zur Reduzierung des Tempos aufgefordert sind. Die Kinder sollen lernen, welche Situationen und Orte es dafür gibt, was die verschiedenen Schilder bedeuten und wie schnell Autos hier fahren dürfen!

PROJEKTEINHEIT 2

Verkehrszeichen richtig zuordnen
60 Minuten

Material: Klebestift + Schere

Worum es geht: Die Kinder sollen lernen, die Zeichen den richtigen Aussagen zuzuordnen.

Methode: Jede Schülerin und jeder Schüler bekommt einen Bogen mit den Verkehrsschildern oder einen Bogen mit den Erklärungstexten. Sie schneiden aus beiden Bögen jeweils acht Karten aus.

Die Aufgabe besteht nun darin, die Verkehrsschilder den Erklärungen zuzuordnen.

Die Kinder ordnen nun die Karten, sodass acht Paare entstehen. Gehen Sie gemeinsam mit den Kindern die Zuordnungen durch und besprechen Sie die Erklärungen gemeinsam.

TIPP: Lassen Sie die Kinder in kleinen Teams zu zweit arbeiten! Ein Kind schneidet die Verkehrsschilder aus, das zweite die Erklärungen. Sie ordnen gemeinsam die Karten zu und besprechen sich dabei.

Richtige Zuordnung der Karten:
A: 4, B: 1, C: 6, D: 8, E: 7, F: 2, G: 5, H: 3











TIPP: Für Krankenwagen, Feuerwehr und Polizei gelten manchmal andere Geschwindigkeitsregeln. Aber nur im Einsatz. Lesen Sie mit den Kindern auch den Bericht vom Besuch im Rettungswagen im BLINKA-Magazin und hören Sie sich gemeinsam den Audio-Beitrag zu den Signaltönen von Rettungsfahrzeugen mit vielen Beispielen an!

Anhören und Download:
www.autoberufe.de/BLINKA

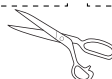
Nutzen Sie auch das
Verkehrszeichen-Quartett
aus dem BLINKA-Magazin!

**KOPIERVORLAGE
SCHILDER**

A 	B 
C 	D 
E 	F 
G 	H 

**KOPIERVORLAGE
ERKLÄRUNGEN**


1 <p>AUF VIELEN STRASSEN, DIE DURCH DEN WALD ODER ÜBER FELDER FÜHREN, SIEHT MAN DIESES ZEICHEN. HIER IST KEINE HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT VORGESCHRIEBEN. DAS SCHILD GILT ALS HINWEIS LANGSAMER UND VORSICHTIG ZU FAHREN UM UNFÄLLE ZU VERMEIDEN.</p>	2 <p>AUSSERHALB VON STÄDTEN, DÖRFERN UND ORTSCHAFTEN, ALSO ZUM BEISPIEL AUF LANDSTRASSEN, DARF MAN BIS ZU 100 KM/H FAHREN.</p>
3 <p>AUF AUTOBAHNEN DARF SCHNELL GEFAHREN WERDEN. DEUTSCHE AUTOBAHNEN SIND DA GANZ BESONDERS, WEIL SIE KEINE BESCHRÄNKUNG FÜR DIE HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT HABEN. DESWEGEN KANN MAN SO SCHNELL FAHREN, WIE DAS AUTO KANN, ES SEI DENN, ES IST ANDERS AUSGESCHILDETT.</p>	4 <p>AUF DIESER STRASSE KÖNNEN KINDER SPIELEN UND DIE GANZE STRASSE IST FÜR FUSSGÄNGER ZUGÄNGLICH. AUTOFAHRERINNEN UND AUTOFAHRER MÜSSEN VORSICHTIG SEIN UND DÜRFEN NUR MIT SCHRITGESCHWINDIGKEIT (5 KM/H) FAHREN.</p>
5 <p>DIESES SCHILD GIBT AN, DASS AB DIESEM PUNKT KEINE GESCHWINDIGKEITSBEGRENZUNG MEHR VORLIEGT. MAN KANN ALSO SCHNELLER FAHREN ALS DIE IM KREIS ANGEZEIGTE ZAHL.</p>	6 <p>DIESE STRASSE IST FÜR AUTOS TABU. HIER NUTZEN FUSSGÄNGER DIE STRASSE, SPIELEN KINDER ODER MACHEN MENSCHEN AUF DER STRASSE SPORT.</p>
7 <p>DIESES SCHILD GIBT MIT DER ZAHL IN DER MITTE AN, WIE SCHNELL MAN AUF DIESEM STRECKENABSCHNITT FAHREN DARF.</p>	8 <p>INNERHALB VON STÄDTEN, DÖRFERN UND ORTSCHAFTEN GILT DIE HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT VON 50 KM/H.</p>



PROJEKTEINHEIT 3

Wie entsteht Geschwindigkeit?

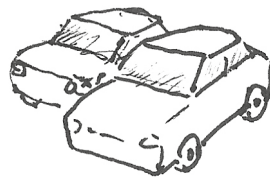
20 Minuten

Impulsfrage: Was lässt ein Auto eine hohe Geschwindigkeit erreichen? Welche Faktoren tragen dazu bei?

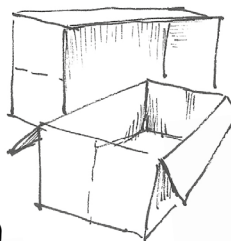
Worum es geht: Geschwindigkeitsbegrenzungen sind wichtig und erfüllen verschiedene Zwecke. Sie dienen dem Umweltschutz, denn je schneller ein Auto fährt, desto mehr Schadstoffe werden in die Umwelt ausgestoßen. Geschwindigkeitsbegrenzungen sind wichtig für den Lärmschutz, denn schnelle Autos machen viel mehr Krach als langsam fahrende Autos. Vor allem aber sind sie dafür da, dass Unfälle vermieden werden, denn je schneller ein Auto fährt, umso länger braucht es, um wieder zum Stehen zu kommen. Aber was lässt ein Auto eine hohe Geschwindigkeit erreichen?

Methode: Sie bauen mit den Schülerinnen und Schülern aus dem Karton und dem Brett eine Rampe. Ist die Rampe schmal, kann aus Papier oder Karton an jeder Seite eine Leitplanke angeklebt werden. Dann lassen sie die Autos die Rampe herunterfahren. Dabei werden verschiedene Faktoren, und wie

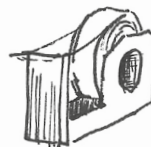
SPIELZEUGAUTOS



KARTONS



KLEBEBAND



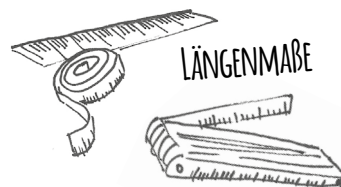
BRETT



GEWICHTE



LÄNGENMAßE



sie sich auf die Geschwindigkeit auswirken, beobachtet: unter anderem der Winkel der Rampe, Impuls und Fahrzeugbeschaffenheit.

Material:

- Längenmaße
- Kartons
- Spielzeugautos
- kleine Gewichte (z. B. Muttern)
- Klebeband
- ein langes Brett

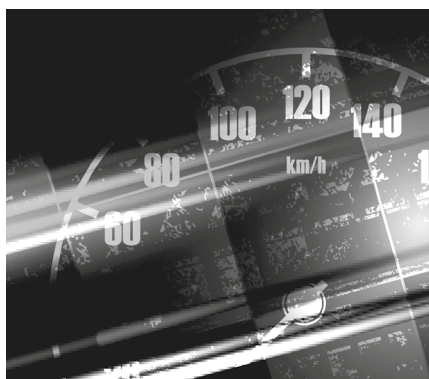
Impulsfragen: Was muss man tun, damit das Auto möglichst weit fährt? Was lässt das Auto eine hohe Geschwindigkeit erreichen?

Methode: Nutzen Sie Gewichte, um die Fahrzeugeigenschaften zu verändern. Erhöhen Sie in mehreren Stufen das Gewicht und setzen Sie mehrere Testreihen um. Beobachten Sie die Veränderung der Geschwindigkeit!

Ergebnis: Eine hohe Geschwindigkeit des Autos liefert die weitesten Fahrtstrecken mit höheren Geschwindigkeiten.

TIPP: Weitere Faktoren, die modifiziert werden können, um die Geschwindigkeit zu beeinflussen:

1. Starthilfe: Impuls mitgeben – lassen Sie die Schülerinnen und Schüler das Auto ein wenig anschubsen!
2. Reibung erhöhen – Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler das Auto über eine raue Fläche wie Teppich oder dergleichen fahren. Verändern Sie die Fahrzeugbeschaffenheit der Rampe. Was beobachten die Kinder?
3. Winkel der Rampe – lassen Sie die Schülerinnen und Schüler die Rampe leicht anheben!



**KOPIERVORLAGE
ARBEITSBLATT**

NAME		KLASSE		DATUM	
------	--	--------	--	-------	--

SETZE DIE FEHLENDEN WÖRTER IN DEN LÜCKENTEXT EIN:

VERKEHR
BESCHLEUNIGUNG
TACHO
50 KM/H
SITUATIONEN
LANGSAM
STUNDE
AUTO
MARATHON

Die Geschwindigkeit ist eine Größe, die zeigt, wie schnell etwas ist – oder wie
Ein anderes Wort für die Geschwindigkeit ist Tempo. Wenn ihr im sitzt, könnt ihr
am sehen, wie schnell ihr unterwegs seid. Man sagt dann, das Auto legt Kilome-
ter pro zurück, abgekürzt km/h. Das ist die Geschwindigkeit, mit der ein Fahr-
zeug unterwegs ist. Wenn man in einem Auto, auf dem Fahrrad oder auch zu Fuß die Geschwindig-
keit ändert, sodass man schneller wird, nennt man das In vielen Bereichen ist
es das Ziel, so schnell wie möglich zu sein. Zum Beispiel beim Sport: Beim 100-Meter-Lauf, beim Au-
torennen, beim und bei vielen anderen Wettkämpfen gewinnt der Schnellste.
Im gibt es jedoch oft ein Tempolimit, also eine Geschwindigkeitsbegrenzung,
an die man sich unbedingt halten sollte. Denn sie verhindert gefährliche Hier
in Deutschland darf man in einem Ort höchstens schnell fahren, an bestimmten
Stellen nur 30 km/h, in einer Spielstraße sogar noch viel weniger. Hier sind oft Schulen oder Kindergär-
ten in der Nähe.

UNTERRICHTSIDEE 2

SICHERHEIT IM STRASSENVERKEHR

UNTERRICHTSFACH: SACHKUNDE

KLASSENSTUFE: 3/4

THEMA: SICHERHEIT IM STRASSENVERKEHR

ZEITRAHMEN: 90 MINUTEN



Dort positionieren sich die Lehrenden mit jeweils einer roten und einer grünen Signalkelle. Damit wird dann abwechselnd das Signal zum Anhalten bzw. Weiterlaufen gegeben. Die Kinder müssen dabei auf die Kelle reagieren und sollen versuchen, den Abstand zum Vorkind einzuhalten.

Ergebnis: Zu hohe Geschwindigkeit und mangelnde Aufmerksamkeit können zu Unfällen führen.

TIPP: Die Schülerinnen und Schüler durchlaufen einen Multi-Tasking-Parcours. Lassen Sie sie währenddessen Rechenaufgaben lösen, einen Zauberwürfel bearbeiten, Musik hören oder miteinander sprechen.

PROJEKTEINHEIT 1

Einführung in das Thema
 20 Minuten

Impulsfrage: Warum kommt es zu Unfällen im Straßenverkehr?

Worum es geht: Mit dem Thema Geschwindigkeit und Geschwindigkeitsbegrenzungen sind auch die Sicherheit im Straßenverkehr und während der Fahrt eng verknüpft.

Was kann passieren, wenn sich Autofahrerinnen und Autofahrer nicht daran halten?

Methode: Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler Gründe dafür sammeln, warum es zu Unfällen kommt. Was könnten „menschliches Fehlverhalten“ oder „äußere Umstände“ sein? Sammeln Sie die Vorschläge an der Tafel in einer MindMap.

PROJEKTEINHEIT 2

Auffahrunfälle im Straßenverkehr
 25 Minuten

Material: Klebeband, zwei rote Schilder, zwei grüne Schilder

Methode: Die Schülerinnen und Schüler laufen hintereinander im Kreis. Auf der Strecke werden mit dem Klebeband an zwei Stellen Haltelinien markiert.



PROJEKTEINHEIT 3

Aufmerksamkeit im Straßenverkehr
 45 Minuten

Worum es geht: Schülerinnen und Schüler sollen für die Gefahren, die durch Ablenkungen im Verkehr entstehen, sensibilisiert werden.

Impulsfrage: Wodurch kann es zu Ablenkungen kommen?

Methode: Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten ein Poster, auf dem sie gezeichnet festhalten, wovon Autofahrerinnen und Autofahrer abgelenkt werden können (Mitfahrer, Smartphone, ...). Alternativ können Sie auch ein Rollenspiel konzipieren. Das Ergebnis soll nicht nur ein Problemabriss sein, sondern auch Lösungsvorschläge bereithalten.

UNTERRICHTSIDEE 3

DIE AUTOS DER ZUKUNFT

UNTERRICHTSFACH: KUNST/SACHKUNDE

KLASSENSTUFE: 3/4

THEMA: WIE FAHREN WIR IN ZUKUNFT?

ZEITRAHMEN: 90 MINUTEN

PROJEKTEINHEIT 1

Einführung in das Thema

45 Minuten

Impuls: Auf der ganzen Welt wird am Auto der Zukunft geforscht. Aber wie soll das aussehen? Hat es ein kleines, viereckiges Lenkrad, was im Cockpit verschwindet, wenn der Fahrer oder die Fahrerin auf Autopilot schaltet? Müssen wir nie wieder selbst fahren? Werden die Gurte im Auto der Zukunft beheizbar sein? Inspirieren Sie Ihre Schülerinnen und Schüler dazu, Ideen zu sammeln und sich auf das Thema einzulassen!

Impulsfragen:

- Was denkst du, braucht das Auto der Zukunft?
- Wie sieht es von innen und von außen aus?
- Wie würdest du das neue Auto nennen?

ihren Mitschülerinnen und Mitschülern (Kunden) vor!

Impulsfragen:

- Aus welchen Materialien besteht das Zukunftsmobil?
- Benzin, Elektroantrieb, Sonnenenergie? Wie wird dein Zukunftsmobil angetrieben?
- Worin liegt die Verbesserung zu bisherigen Fahrzeugen?
- Was ist der Nutzen für Fahrer und Mitfahrer?

Methode: Lassen Sie die Kinder ein Zukunftsmobil im Format A3 konzipieren! Danach kann jede Schülerin und jeder Schüler das Auto vorstellen und die Mitschüler und Mitschülerinnen können entscheiden, ob sie dieses Auto kaufen würden.

Material: Papierbögen, Farben, Kataloge, Prospekte usw.

(Kopiervorlage siehe Folgeseite)

PROJEKTEINHEIT 2

Zukunftsmobil entwickeln und vorstellen

45 Minuten

Worum es geht: Die Schülerinnen und Schüler wirken am Auto der Zukunft mit, sie sammeln in der Schülergruppe Ideen, stellen daraus das Auto der Zukunft zusammen und stellen es

PROJEKTEINHEIT 3

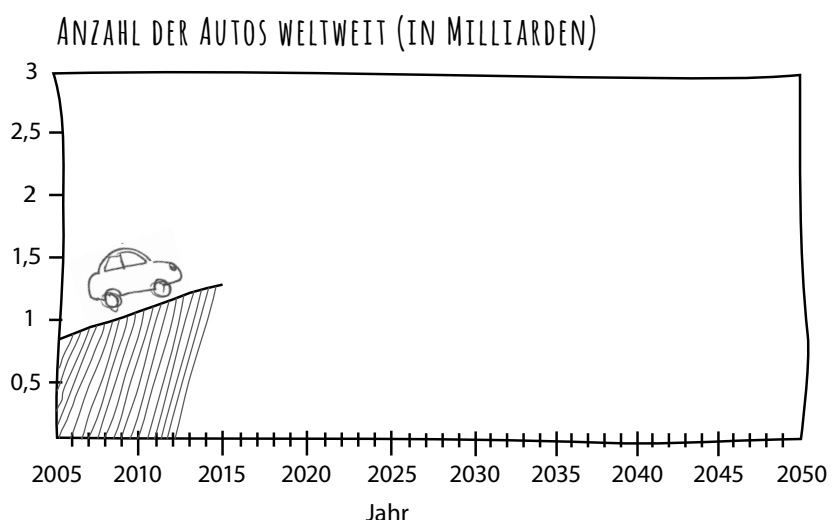
Verkehr der Zukunft

45 Minuten

Worum es geht: Das Auto der Zukunft braucht auch eine Straße der Zukunft, Straßennetze und Autobahnen. Es könnte damit den Anblick unserer Landschaften und Städte ändern!

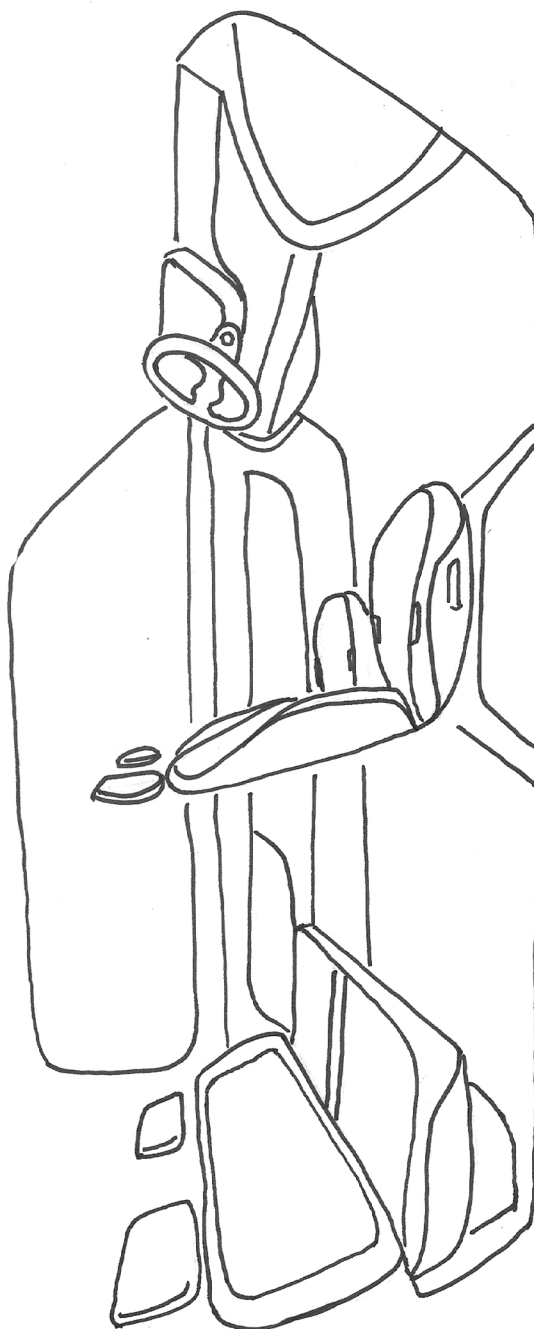
Impulsfrage: Die Zahl der Fahrzeuge wächst kontinuierlich. Die Marke von weltweit mehr als einer Milliarde Kraftfahrzeugen wurde 2009 geknackt. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler das Diagramm als Prognose vervollständigen. Laut Studien soll es im Jahre 2050 bis zu 2,7 Milliarden Autos auf der Erde geben. Mit großen Wachstumsraten beispielsweise in Asien. Der Anteil an Chinesen, die ein Auto besitzen, liegt heute bei etwa 17 Prozent (Deutschland: über 50 Prozent, USA: 81 Prozent).

Methode: Male oder gestalte eine Collage! Wie, denkst du, sieht die Stadt, die Autobahn, das Land der Zukunft aus? Entwickle futuristische Straßensysteme für das Auto der Zukunft!



**KOPIERVORLAGE
GESTALTUNG**

SCHNEIDE DIE VORLAGE AUS UND KONZIPIERE
DEIN AUTO DER ZUKUNFT DRUM HERUM!



UNTERRICHTSIDEE 4

AUFBAU UND TECHNIK VON AUTOS

UNTERRICHTSFACH: SACHKUNDE/KUNST

KLASSENSTUFE: 3/4

THEMA: ANTRIEBSTECHNOLOGIE UND AUSSTATTUNG VON FAHRZEUGEN GESTERN UND HEUTE

ZEITRAHMEN: 45 MINUTEN

Worum es geht: Wissen zum Thema „Aufbau eines Autos“ und die dazugehörige Technik zusammentragen.

PROJEKTEINHEIT 1

Einführung in das Thema

10 Minuten

Impulsfragen: Was meint ihr: Warum fahren Autos? Was benötigen sie, um fahren zu können? Wie müssen sie gebaut sein?

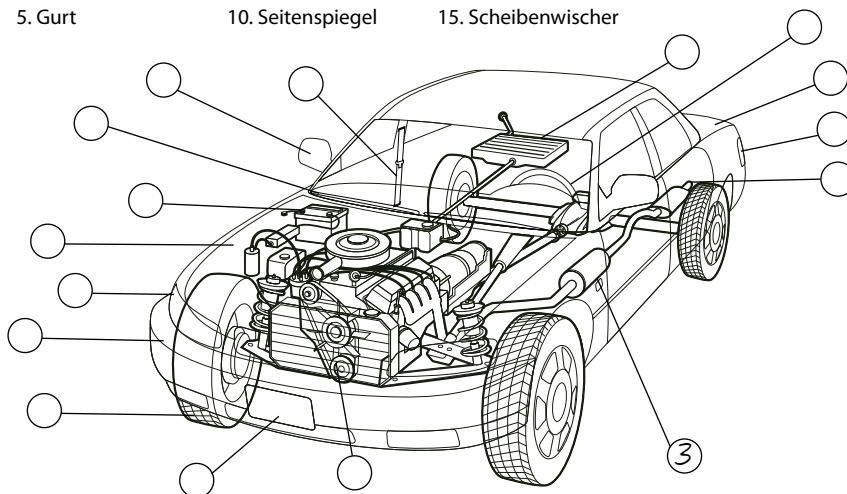
Methode: Die Schüler tragen ihr Wissen zum Aufbau von Autos zusammen. Sie ordnen Fahrzeugteile zu.

TIPP: Geben Sie Orientierung durch die Aufteilung in vier Kategorien: Motor, Karosserie, Fahrgestell, Inneneinrichtung.

AUFGABE 1

WIE IST EIN AUTO HEUTE AUFGEBAUT? ORDNET DIE TEILE DEM AUTO ZU!

- | | | | |
|----------------|-------------------|---------------------|----------------------|
| 1. Motor | 6. Lenkrad | 11. Stoßstange | 16. Kofferraumklappe |
| 2. Tank | 7. Rücklicht | 12. Motorhaube | 17. Auspuff |
| 3. Katalysator | 8. Scheinwerfer | 13. Karosserie | |
| 4. Batterie | 9. Reifen | 14. Kennzeichen | |
| 5. Gurt | 10. Seitenspiegel | 15. Scheibenwischer | |



PROJEKTEINHEIT 2





Bauteile im Fahrzeug

35 Minuten

Impulsfrage: Welche Bauteile sind im Fahrzeug wichtig? Für Sicherheit, Komfort, Multimedia und Antrieb?

Methode: Lassen Sie die Kinder die konkreten Anwendungsbereiche, die Fotos und die Beispiele miteinander verbinden! Nutzen Sie verschiedenfarbige Stifte und tragen Sie gemeinsam weitere Beispiele für jeden Anwendungsbereich zusammen!

AUFGABE 1

Sicherheit		Navigationssystem
Komfort		Getriebe
Antrieb		Airbags <i>Gurtsystem</i>
Multimedia		Sitzheizung

MITMACH-AKTION

WENN SIE BLINKA IM UNTERRICHT VERWENDEN, DOKUMENTIEREN SIE DOCH DIE STUNDE UND NEHMEN SIE TEIL AN DER BLINKA-MITMACH-AKTION.

Wenn Sie sich mit Ihren Schülerinnen und Schülern mit den Themen Auto, Verkehr und Mobilität beschäftigen, halten Sie Ihre Ergebnisse fest – egal ob in Fotos, Zeichnungen, Collagen, Text, Ton ... – und schicken Sie sie an uns, um an der BLINKA-Mitmach-Aktion teilzunehmen!

MEHR INFOS ZUR
AKTION AUF
[WWW.AUTOBERUFE.DE/
BLINKA](http://WWW.AUTOBERUFE.DE/BLINKA)



IDEEN FÜR IHR PROJEKT:

So funktioniert's:

Mitmachen können 3. und 4. Klassen aus ganz Deutschland. Machen Sie einfach ein **KLASSEN FOTO**, auf dem die Kinder das **BLINKA-Magazin** in den Händen halten. Oder Sie schreiben mit Ihren Kindern eine **GESCHICHTE**, wie wir in Zukunft fahren werden. Wie sieht das Auto der Zukunft aus? Worauf müssen wir im Straßenverkehr achten? Womit würden die Kinder gerne mal fahren? Lassen Sie sie ein **TRAUMAUTO** malen, ein **EXPERIMENT** durchführen oder besuchen Sie mit den Kindern eine **FEUERWEHR- UND RETTUNGSWACHE**.

Sie können Texte, Bilder, Fotos, Präsentationen, Filme per E-Mail verschicken an:

BLINKA@JUNGVORNWEG.DE

Oder Sie schicken die Originale an folgende Adresse:

BLINKA PROJEKTBURO

c/o jungvornweg
Kinder- und Jugendkommunikation
Loschwitzer Straße 13
01309 Dresden

ZU GEWINNEN GIBT ES:

1. PREIS: Ein Besuch im Mercedes-Benz Museum in Stuttgart
2. PREIS: Ein Maschinen-Bausatz für die ganze Klasse von Lego Education
3. PREIS: Drei Transformers Cyberverse Action Attackers Ultra Figuren

Einsendeschluss: 1. März 2020

Unter allen Einsendungen werden fünf Klassen ausgewählt (Preise 1 – 3). Einen Bericht über den Projekttag der Gewinnerklasse gibt es auf www.autoberufe.de/BLINKA