

# Sachunterricht 2 HJ 2018

## DVDs

**4679021 Rind Abstammung, Körperbau, Haltung  
Online-Medium 5565782**

Länge ca. 24:59 min f

Vor fast 9000 begann der Mensch das Rind zu zähmen, heute ist das Rind auf der ganzen Welt ein unverzichtbares Nutztier. Höhlenmalereien zeugen von der Bedeutung, die das Rind schon für die Menschen der Steinzeit hatte. Durch Züchtung ist eine enorme Zahl von Hausrindrassen entstanden, vom Fleckvieh bis zum Angus- oder Gallowayrind. Der Film zeigt die Bedeutung des Hausrindes als Milch- und Fleischlieferant und die Rinderhaltung auf einem Bauernhof. Wie ein Kalb geboren wird, wie die Kühe gemolken werden, welche Anforderungen an einen artgerechten Kuhstall gestellt werden, was es mit den vier Mägen der Kuh auf sich hat, das wird in Bildern, Grafiken und Animationen dargestellt.

Zusatzmaterial: Arbeitsblätter in Schüler- und Lehrerfassung; 20 Testaufgaben; 7 interaktive Arbeitsblätter; 5 MasterTool-Folien.

**4679019 Programmieren Coding mit Bee-Bot, Scratch und Robotik  
Online-Medium 5565780**

Länge ca. 23:31 min f

Digitale Kompetenz spielerisch vermitteln - das ist das Ziel der Entwickler von Bee-Bot und Scratch. Aus Österreich kommen die Bee-Bots, kleine Roboter, die im Aussehen einer Biene (engl. bee) nachempfunden sind. Mit Richtungspfeilen können diesen Geräten Bewegungen eingegeben werden, die nach Drücken der Go-Taste ausgeführt werden. Der Film zeigt in verschiedenen Schulklassen, wie sich diese Roboter im Unterricht einsetzen lassen. Die aus den USA stammende visuelle Programmiersprache Scratch erlaubt Einsteigern erstes Programmieren. So einfach das Konzept ist, so komplex sind die Programme, die damit erstellt werden können. Dies wird deutlich in einer Schulklasse, die mit Scratch kleine Roboter steuert.

Zusatzmaterial: 79 Arbeitsblätter in Schüler- und Lehrerfassung; 20 Testaufgaben; 8 interaktive Arbeitsblätter; 5 MasterTool-Folien.

**4679028 Burg im Mittelalter Form, Funktion, Alltag, Kampf  
Online-Medium 5565789**

Länge ca. 25:37 min f

Burgruinen prägen die Landschaft - weithin sichtbar auf Bergen erbaut, starken Strömungen trotzend, von Wasser umgeben sind sie steinerne Zeugnisse des Mittelalters. Weshalb Burgen erbaut wurden, welchem Zweck sie dienten, das zeigt der Film. Es wird der Frage nachgegangen, welche Elemente Burgen aufweisen, egal ob Höhenburg auf einem Berg oder Niederungsburg am Wasser. Wer Burgen erbaute und bewohnte, wie der Alltag in einer Burg aussah, wird vorgeführt.

Zusatzmaterial: 86 Arbeitsblätter in Schüler- und Lehrerfassung; 20 Testaufgaben; 8 interaktive Arbeitsblätter; 5 MasterTool-Folien.

**4667957      Der kleine Maulwurf Berufe 6 Folgen zum Thema Berufe  
Online-Medium 5559370**

Länge ca. 39 min f

DER MAULWURF ALS UHRMACHER (ca. 5 min): Der Maulwurf spielt allein mit Murmeln. Plötzlich hört er in der Nähe einen Kuckuck rufen. Er meint, da sei ein neuer Vogel, sucht eine Weile und findet schließlich eine Kuckucksuhr.

DER MAULWURF ALS MALER (ca. 10 min): Der Maulwurf wird im Wald von einem Fuchs gejagt. Dabei fällt er in einen Topf mit Farbe und im Nu wird aus ihm ein Gespenst, vor dem der Fuchs Angst bekommt. Das bringt den Maulwurf auf eine Idee, wie man den Fuchs für immer aus dem Wald vertreiben könnte. Er bemalt zuerst die Tiere und schließlich den ganzen Wald.

DER MAULWURF ALS GÄRTNER (ca. 8 min): s ist eine verflixte Sache, wenn der große Wasserschlauch platzt, mit dem der Maulwurf die schönen Sommerblumen mit Wasser versorgt. Da wirbelt ihn der Wasserdruck in die Luft, während die armen Blumen traurig den Kopf hängen lassen.

DER MAULWURF ALS FOTOGRAF (ca. 5 min): Der Maulwurf findet auf der Wiese ein geheimnisvolles Gerät - einen Fotoapparat, der farbige Bilder macht. Der Maulwurf rauft mit der Maus um den Apparat, bis ihren Streit ein Kater entscheidet, vor dem die Maus fliehen muss. Ständig hindert den Maulwurf etwas anderes daran, seine neugierigen Kunden zu fotografieren.

DER MAULWURF ALS CHEMIKER (ca. 5 min): Der kleine Maulwurf gräbt sich ein Loch und kommt so in ein Lager hinein, in dem Mengen von Schachteln herumstehen. In einer Schachtel findet er verschiedene Chemikalien und beginnt mit ihnen zu spielen.

DER MAULWURF UND DIE MUSIK (ca. 6 min): Der Maulwurf zerbricht aus Versehen eine Schallplatte, die er so gern hat. Aber er weiß sich zu helfen, er backt zusammen mit der Maus eine neue.

**4667959      Der kleine Maulwurf Technik      8 Folgen zum Thema Technik  
Online-Medium 5559372**

Länge ca. 66 min f

DER MAULWURF UND DAS TELEFON (ca. 10 min): Der Maulwurf findet einen Telefonhörer, mit dem er zunächst nichts anzufangen weiß. Wenn er die Wählscheibe dreht, hört er Töne, die ihn erschrecken. Der Maulwurf beginnt einiges auszuprobieren.

DER MAULWURF UND DIE RAKETE (ca. 9 min): Der Maulwurf findet eine Spielzeugrakete, mit der er ins All verschwindet.

DER MAULWURF UND DER BULLDOZER (ca. 5 min): Eines Tages entdeckt der kleine Maulwurf Markierungspflöcke für eine neue Straße in seinem Garten, und er sieht voller

Schreck, wie ein riesiger Bulldozer immer näher kommt. Zwar kann der Maulwurf ihn nicht aufhalten, aber er bringt es voller List fertig, dass der Bulldozer in einem großen Bogen um sein Blumenbeet herumfährt.

DER MAULWURF UND DER REGENSCHIRM (ca. 9 min): Mit einem gefundenen Regenschirm erlebt der Maulwurf ein ganz aufregendes Abenteuer. Vom Wind getragen, landet er nämlich vor dem Stand eines Melonenhändlers und macht nach "einseitiger Eigentumsübertragung" einer der süßen Früchte einen eigenen Handel auf. Doch der erboste Händler verfolgt den Konkurrenten und wieder ist es der Regenschirm, der den Maulwurf aus dieser Lage heil herausführt.

DER MAULWURF UND DAS RADIO (ca. 9 min): Der Maulwurf findet ein Kofferradio. Begeistert über diesen Fund, lässt er es Tag und Nacht spielen, so dass nach und nach sämtliche Bewohner des Waldes wegen der lauten Musik fortziehen. Erst als durch den langen Gebrauch die Batterie leer ist und das Radio von selbst aufhört zu spielen, kehren die Tiere wieder zurück.

DER MAULWURF UND DAS AUTO (ca. 11 min): Mit Ausdauer und Pfiffigkeit kommt der Maulwurf zu einem "funkelnagelneuen" Rennwagen und fährt und fährt und fährt.

DER MAULWURF UND DIE STREICHHÖLZER (ca. 6 min): Bei einem Streifzug findet der kleine Maulwurf eine Schachtel mit Streichhölzern und schon erwacht sein Erfindergeist.

DER MAULWURF UND DER FERNSEHER (ca. 7 min): Die kleine Schnecke bringt den Bewohnern des Waldes einen Fernsehapparat. Alle wollen nun fernsehen: Schmetterling, Häschen, Mäuschen ja sogar Sonne und Mond! Was dann aber passiert, ist selbst dem kleinen Maulwurf zu viel: Seine Freunde sind durch nichts und wieder nichts von der Flimmerkiste wegzulocken.

**4667954      Der kleine Maulwurf Alltag 6 Folgen zum Thema Alltag  
Online-Medium 5559369**

Länge ca. 54 min f

WIE DER MAULWURF ZU SEINEN HOSEN KAM (ca. 18 min): Der kleine Maulwurf hätte zu gerne eine Hose mit großen Taschen für all seine Schätze. Er gibt nicht auf und alle Tiere helfen ihm, bis sich sein Wunsch erfüllt.

DER MAULWURF UND DAS KAUGUMMI (ca. 8 min): Der kleine Maulwurf hat sich in einem Kaugummi verfangen, der ihn herum schleudert, am Ast zwischen Himmel und Erde baumeln und nicht wieder loslässt - wie eine Klette. Auch die Vögel können ihm nicht helfen. Dann aber kommt die große, bunte Kuh daher, schluckt den Gummi herunter und beinahe den kleinen Maulwurf dazu. Zum Schluss haben alle ihre helle Freude daran, welche schöne bunte Luftballone die Kuh mit dem Kaugummi machen kann.

DER MAULWURF UND DER LUTSCHER (ca. 9 min): Der kleine Maulwurf findet einen Lutscher, und weil er nicht weiß, wozu man ihn braucht, macht er zuerst einen Quirl aus ihm, dann eine Schaufel, ein Verkehrsschild, ein Demonstrationsplakat und schließlich - eine Fliegenklappe. Erst als der Lutscher im Regen schmilzt, begreift er endlich und lässt sich nun die süße Bescherung gut schmecken.

DER MAULWURF UND DER TEPPICH (ca. 6 min): Diesmal entdeckt der Maulwurf im Mülleimer einen alten Teppich. Aber der ist ganz schmutzig und verstaubt. Er will ihn gehörig ausklopfen und dabei geraten beide in einen Teich. Jetzt ist der Teppich schön sauber und unser Freund verziert ihn sogar noch mit bunten Blumenmustern. Zum Dank dafür darf er sich auf ihn setzen und nun machen die beiden vergnügt und ausgelassen eine Reise durch die Luft.

DER MAULWURF UND DER KARNEVAL (ca. 5 min): Wenn alle Tiere im Wald Karneval feiern, dann ist das sehr lustig. Der kleine Maulwurf möchte aber lieber seine Ruhe haben. Von einem gemütlichen Schläfchen keine Rede, bei all dem munteren Treiben und Singen und Lachen. Als der Maulwurf dann aber doch aus seiner Höhle heraus kriecht, erlebt er eine Riesenüberraschung.

DER MAULWURF UND DER GRÜNE STERN (ca. 8 min): Beim Umräumen der Wohnung findet der kleine Maulwurf einen grünen Stein - leuchtend wie ein Stern. Er denkt, der Stern sei vom Himmel gefallen und will ihn wieder dorthin zurückbringen. Alle seine Freunde helfen mit. Ob sie es wohl schaffen werden?

**4678951      Transport [Grundschulfassung] Online-Medium 5565737**

Länge ca. 20 min f

5 Filme zu den Transportmitteln und Verkehrswegen, auf denen hierzulande und in der ganzen Welt Waren und Personen bewegt werden.

Zusatzmaterial: 10 Farbgrafiken (PDF); 10 Arbeitsblätter in Schüler- und Lehrerfassung (PDF); Online-Zugang zum GIDA-Testcenter.

## **DVD-ROM**

**6750746      Real 3D: Erde (Grundschulfassung) (nur über DVD-ROM-Laufwerk am PC abspielbar!!!) Klima, Landschaften, Vegetationen  
Online-Medium 6958478**

Das Medium bietet anhand von interaktiven 3D-Modellen einen virtuellen Überblick über die Klimazonen und die dort vorherrschende Vegetation in Abhängigkeit von Erdoberfläche und Sonneneinstrahlung.

8 interaktive 3D-Modelle: - Klima und Klimazonen - Klimazonen und Landschaften - Landschaften und Vegetation - Landschaftsformen - Spiel

## **Online-Lizenzen für bereits vorhandene DVDs und DVD-ROM**

**5554967              Werkzeuge & Hebel**

**5554968              Licht & Schatten**

**6954031              Sonne, Mond, Erde 3D**