

in Kooperation mit

WIEKRA Edition

Es fängt mit Lesen an.

Stiftung Lesen



Bitte einsteigen! Mit dem Zug durch Deutschland

Impulse für den Unterricht in **Klasse 3 bis 6**

Liebe Lehrkräfte, liebes pädagogisches Fachpersonal,

alltagsnahe Themen bieten großes Potenzial für die Leseförderung. Sie knüpfen an die Lebenswelt der Kinder an und greifen deren Beobachtungen, Erfahrungen und Fragen auf. Besonders vielseitige Zugänge versprechen Lesestoffe, die spannende Geschichten mit kindgerechtem Sachwissen verbinden.

Sie sprechen unterschiedliche (Lese-)Interessen an, fördern vielfältige Kompetenzen und bieten zahlreiche Anknüpfungspunkte – auch für heterogene Lerngruppen. So kann Lesen als spannend, unterhaltsam und nützlich erlebt werden – ein Schlüssel für nachhaltiges Lernen. Gerade im Ganztag eröffnen sich vielfältige Einsatzmöglichkeiten: in fächerübergreifenden Projekten, freien Lesezeiten oder kreativen Gruppenangeboten. Kinder entdecken dabei, dass Lesen Spaß macht und hilft, die Welt besser zu verstehen.

Dieses Material hält exemplarische Impulse zu *Bitte einsteigen! Mit dem Zug durch Deutschland* bereit. Im ersten Teil des Buches erleben Lucy und Luca mit ihren Eltern eine aufregende Zugreise in die Ferien. Im zweiten Teil laden kindgerechte Sachtexte dazu ein, die Geschichte der Eisenbahn, technische Grundlagen und geografische Besonderheiten zu erkunden.

Die Anregungen sind differenziert und flexibel einsetzbar – fächerübergreifend im Deutsch-, Sach- und Technikunterricht in den Klassen 3 bis 6 sowie im Rahmen von Ganztagsangeboten. Unter www.stiftunglesen.de/schulportal/impulse-bitte-einsteigen stehen ergänzend Leseproben zum Download zur Verfügung.

Wir wünschen Ihnen, Ihren Schülerinnen und Schülern eine inspirierende Reise – voller Geschichten, Entdeckungen und Lernfreude.

Ihre Stiftung Lesen

Impressum

Herausgeber und Verleger: Stiftung Lesen, Römerwall 40, 55131 Mainz, www.stiftunglesen.de · Verantwortlich: Dr. Jörg F. Maas; Programme: Sabine Uehlein; Redaktion: Petra Petzhold; Fachautorin: Miriam Holstein, freie Autorin/Redakteurin · Illustrationen: © Johann Brandstetter · Gestaltung: Harald Walitzek, Plugin Design, Undenheim

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

© Stiftung Lesen, Mainz 2025



Achim Bröger/Johann Brandstetter (Ill.)
Bitte einsteigen!
Mit dem Zug durch Deutschland
Bahn-Media Verlag, 112 S., € 18,90
ISBN: 978-3-940189-24-0

Endlich Sommerferien! Lucy und Luca starten mit ihren Eltern in ein aufregendes Abenteuer: Von Puchheim bei München geht es mit dem Zug quer durch Deutschland bis zur Nordseeinsel Borkum. Auf der Reise schließen sie neue Freundschaften, entdecken spannende Orte und lernen die besondere Tier- und Pflanzenwelt der norddeutschen Insel kennen.

In der zweiten Hälfte des Buches vermitteln kindgerechte Sachtexte und anschauliche Abbildungen interessantes Wissen rund ums Zugfahren – von der Geschichte des Bahnreisens über Brücken- und Tunnelbau bis zu Berufen bei der Bahn.

Die folgenden Symbole kennzeichnen den Schwierigkeitsgrad:



Ideen, die einfacher zu bearbeiten sind



Ideen, die anspruchsvoller sind

Impulse rund um den Erzählteil: Mit dem Zug durch Deutschland



Einmal durch Deutschland

Familie Lange reist mit dem Zug von Puchheim bei München bis zur Nordseeinsel Borkum. Eine spannende Gelegenheit, Deutschland zu entdecken, Karten zu lesen und verschiedene Verkehrsmittel zu untersuchen.

Routen erforschen: In Kleingruppen erkunden die Kinder die Reisestrecke mithilfe von Atlas, Deutschlandkarte oder digitalen Kartenanwendungen wie zum Beispiel Google Maps. Sie finden Antworten auf folgende Fragen: Wie verläuft die direkte Verbindung zwischen Puchheim und Borkum (Luftlinie)? Alternativ kann als Startpunkt der Reise auch die eigene Schule gewählt werden. Welche Route schlägt ein Routenplaner oder die Bahn vor (www.bahn.de)?

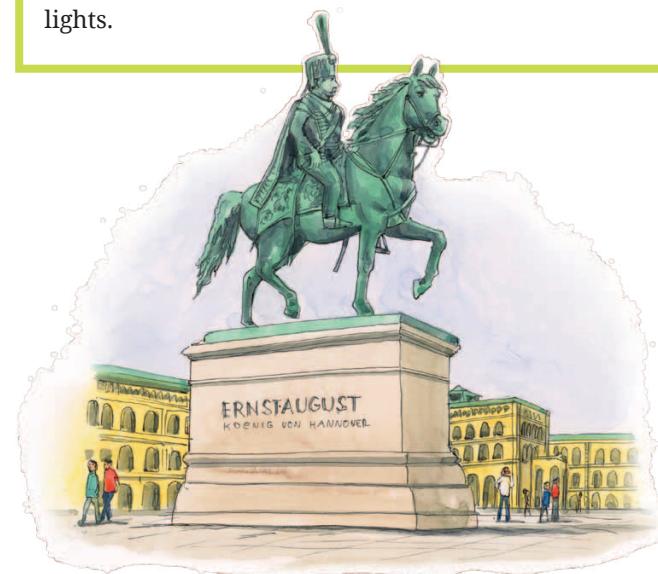
Verkehrsmittel vergleichen: Die Kinder berechnen Dauer, Kosten sowie ökologischen Fußabdruck der Reise mit Bahn, Auto und Fahrrad. Wie viele Kilometer kann man durchschnittlich pro Stunde zurücklegen? Welche besonderen Herausforderungen gibt es jeweils (zum Beispiel Umstieg auf die Fähre, Erschöpfung beim Radfahren usw.)? Die Ergebnisse werden möglichst übersichtlich präsentiert – als Plakat, Tabelle oder PowerPoint-Präsentation.

Städte entdecken

Vom Münchener Hauptbahnhof (ab Seite 7) über Nürnberg (ab Seite 17), Hannover (ab Seite 24) und Uelzen (ab Seite 26) bis Borkum (ab Seite 41) lernt Familie Lange viele verschiedene Orte kennen.

Mini-Reiseführer gestalten: Jede Kleingruppe stellt einen der Orte vor, an denen die Familie Halt macht. Wie sieht es dort aus? Was erleben die Langes vor Ort? Die Kinder gestalten einen kreativen Stadtführer mit Bildern, Eintrittskarten, Stadtplan-Schnipseln, gezeichneten Sehenswürdigkeiten und kurzen Infotexten.

Recherche: Die Gruppen erweitern ihren Stadtführer durch eigene Recherche. Welche weiteren Sehenswürdigkeiten oder Aktivitäten gibt es an diesem Ort noch? Welche typischen Spezialitäten oder Bräuche? Was finden die Kinder besonders spannend? Sie empfehlen ihre Top-3-Highlights.

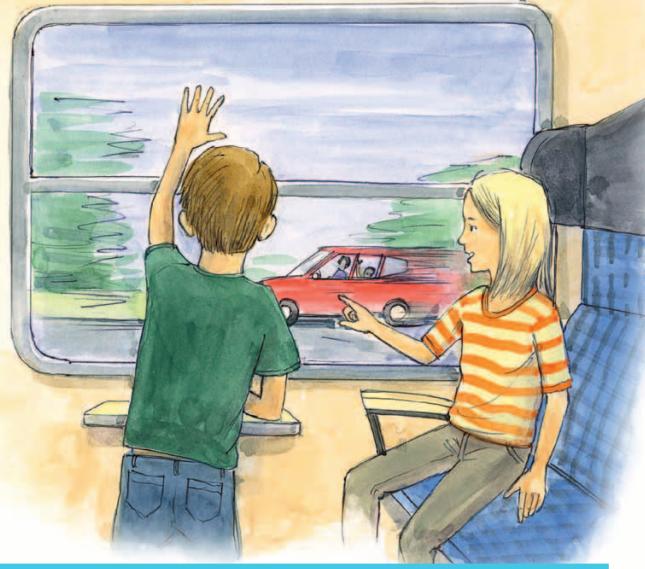


Bahnhfahren & ich

Lucy und Luca erleben viel Spannendes im Zug. Doch welche Erfahrungen haben die Kinder selbst bereits gesammelt?

Im Rahmen einer Blitzlichtrunde berichten die Kinder: Mit welchen Zügen sind sie schon gefahren (zum Beispiel S-Bahn, U-Bahn, RB, RE, IC, ICE)? Was war besonders schön, aufregend oder anstrengend? Gab es lustige oder überraschende Erlebnisse?

Kreativer Songtext: Passend zum Song *Bahnhfahren* (Seite 20) verfassen die Kinder eigene Liedzeilen oder Strophen über ihre Erlebnisse im Zug. Sie orientieren sich an einem bestehenden Lied ihrer Wahl oder denken sich eine eigene Melodie aus. Zum Abschluss können die Kinder ihre Werke der Gruppe vorsingen, vorlesen oder sie mit dem Tablet oder Smartphone aufnehmen.



Kreativer Zeitvertreib im Zug

Zum Zeitvertreib während der Bahnreise spielt Familie Lange gemeinsam mit ihrer Zugbekanntschaft Mara „Ich sehe was, was du nicht siehst“ (ab Seite 13). Bestimmt fällt den Kindern gegen Langeweile im Zug noch so einiges mehr ein!

💡 Ideen sammeln: Die Lernenden überlegen in Kleingruppen, welche Spiele und Beschäftigungen sich für Zugreisen eignen. Was macht unterwegs besonders viel Spaß? Ihre Ergebnisse halten sie in einer Liste fest: *5 Ideen gegen Langeweile im Zug*.

💡 Gestaltung: Die Gruppen bereiten ihre Tipps als Infoangebot für junge Zugreisende auf, zum Beispiel in Form einer Podcastfolge, eines Plakats oder Flyers.

Gepäckstücke designen

Familie Lange reist mit Koffer, Rucksack, Trolley und Umhängetasche.

💡 Eigene Erfahrungen: Die Kinder berichten, mit welchen Gepäckstücken sie bereits unterwegs waren. Was war praktisch – und was nicht?

💡 Erfindung: Ausgehend von ihren Erfahrungen entwerfen sie ein Gepäckstück mit besonderen Funktionen, wie zum Beispiel mit einem integrierten Spielzeugfach, einer Snackschublade oder einem GPS-Tracker. Sie fertigen eine beschriebene Zeichnung an.

💡 Die Kinder entwickeln eine Werbeanzeige, eine Produktbeschreibung oder einen Comic zu ihrem Gepäckstück. Dabei setzen sie sich mit der möglichen Zielgruppe, dem Nutzen und der Gestaltung des Gepäckstücks auseinander.



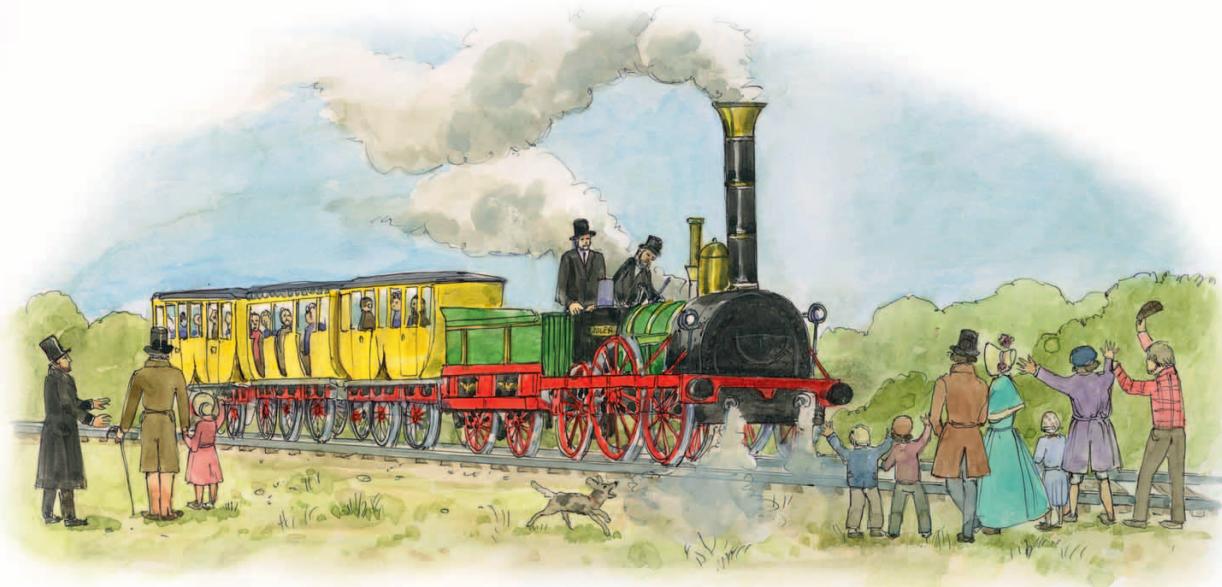
Verloren am Bahnhof

Am Münchener Hauptbahnhof ist Lucy plötzlich verschwunden (Seite 10).

💡 Austausch und Recherche: Sind die Kinder schon einmal verloren gegangen? Was sollte man tun, wenn man am Bahnhof nicht mehr weiß, wo man ist oder wo die Mitreisenden sind? Wen kann man um Hilfe bitten? Die Kinder tauschen sich im Plenum dazu aus und recherchieren gegebenenfalls zu Hilfsangeboten.

💡 Szene spielen: In Kleingruppen entwickeln die Kinder eine kurze Szene: *Verloren – und wiedergefunden!* Nach dem Einstudieren kann sie der Gruppe vorgespielt werden.

Impulse rund um den Sachteil: So funktioniert die Eisenbahn



Eine kurze Geschichte des Zugfahrens

Welche Transportmittel gab es lange vor ICE und Regionalbahn? Wie sah der allererste Zug aus? Die Kinder unternehmen eine spielerische Zeitreise durch die Geschichte des Zugfahrens.

⌚ Zeitreise in Kleingruppen: Jede Kleingruppe erhält ein Unterkapitel der Seiten 49 bis 61. 📺 Das jeweilige Team liest den Text und unterstreicht die wichtigsten Informationen. Dann erfolgt die Auswahl von bis zu drei besonders interessanten Fakten. Diese werden als spannende Fun-Facts unter der Überschrift *Schon gewusst!?* formuliert. Alle so aufbereiteten Fakten werden auf einem großen Plakat mit Zeitstrahl gesammelt: *Unsere Reise durch die Geschichte der Eisenbahn*. Zum Abschluss stellen die Gruppen einander ihre Fun-Facts vor, bevor das Plakat im Klassenzimmer ausgestellt wird.

💻 Mediale Aufbereitung: Die Kinder tauschen sich darüber aus, welche Medienformate sie nutzen, um Informationen zu sammeln, wie zum Beispiel Videos, Podcasts, Erklärfilme, Sachbücher. Sie überlegen, wie man die Geschichte der Eisenbahn spannend in einem dieser Medien aufbereiten könnte. Die Ideen werden skizziert und – je nach Zeit – kreativ umgesetzt.

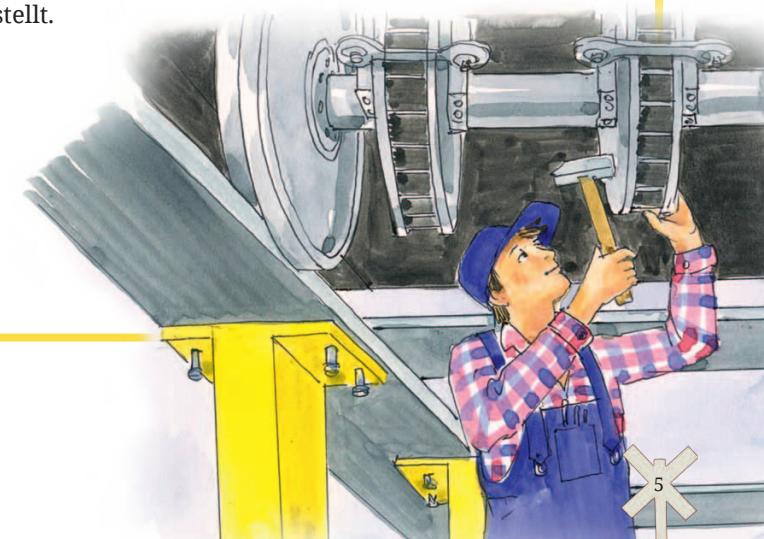
Job-Detektiv*innen unterwegs

Was machen Menschen bei der Bahn – außer Züge fahren? Die Kinder erforschen die vielfältige Berufswelt rund um den Zugverkehr.

👤 Berufe brainstormen: Die Kinder sammeln Bahnberufe an der Tafel/dem Whiteboard. Unterstützende Fragen helfen beim Nachdenken: *Wer hilft bei Problemen im Zug? Wer repariert einen defekten Zug? Wer sorgt für eine pünktliche Abfahrt?* Die Sammlung wird mit den Berufen auf Seite 98 bis 107 verglichen und ergänzt.

👤 Szenen spielen: Jedes Kind wählt einen Beruf, den es besonders interessant findet. In Kleingruppen überlegen die Lernenden, wie ein typischer Arbeitsalltag in diesem Beruf wohl aussieht. Sie spielen kleine Szenen, zum Beispiel: Ein Zugbegleiter kontrolliert die Tickets, eine Lokfahrerin erhält eine Notfallmeldung, ein Disponent plant den Fahrplan oder eine Gleisbauerin tauscht eine Weiche aus.

👤 Jobprofile gestalten: Die Kinder erstellen zu ihrem Beruf ein Jobprofil mit Rubriken wie *Aufgaben*, *Was du können solltest*, *Ausbildung* oder *Arbeitsort*. Die Profile werden aufgehängt und einander bei einem Galeriegang vorgestellt.



Tunnel-Expert*innen und Brücken-Genies

Züge müssen Täler, Flüsse und Berge überwinden – mithilfe von Brücken und Tunneln. Die Kinder erforschen diese wichtigen Bauwerke in zwei Teams: als Tunnel-Expert*innen (Seiten 70 bis 71) und Brücken-Genies (Seiten 67 bis 70).

 Textarbeit: Jedes Team liest seinen Text und unterstreicht wichtige Informationen. Eventuelle Fragen werden in der Gruppe geklärt.

 Quiz erstellen: Anschließend wählt jede Gruppe fünf interessante Fakten für ein Multiple-Choice-Quiz aus. Die Kinder überlegen sich passende Fragen und verfassen neben der richtigen Lösung jeweils zwei falsche Antworten.

 Quiz spielen: Dem Brücken-Team werden die Tunnel-Quizfragen gestellt, den Tunnel-Expert*innen die Brücken-Fragen. Welches Team schafft die meisten richtigen Antworten?

 Superbauwerke erforschen: Die Gruppen erforschen besondere Vertreter ihrer Kategorie.
■ Team Tunnel: Gotthard-Tunnel und Eurotunnel
■ Team Brücke: Saale-Elster-Talbrücke und Danyang-Kunshan-Brücke

Die Gruppen recherchieren im Internet nach Informationen zu Bauweise, Länge, Ort, Erbauungszeitraum und Besonderheiten. Ihre Erkenntnisse stellen sie in einer live aufgeführten Wissenssendung oder einer anderen Präsentationsform ihrer Wahl vor.

 Bau-Challenge: Welchem Team gelingt es, aus Materialien wie Kartons, Papprollen, Papier, Strohhalmen, Schnur, Holzstäbchen oder Ähnlichem die stabilste Brücke zwischen zwei Stühlen zu errichten?



Züge der Zukunft

Wie sieht der Zug der Zukunft aus? Die Kinder entdecken Innovationen und entwerfen eigene Visionen.

 Innovationen verstehen: Die Kinder lesen die Seiten 95 bis 97 und tauschen sich aus: Was ist neu und besonders an Schwebebahn, Wasserstoffzug und Akkutriebwagen? Was gefällt ihnen daran – was würden sie verbessern?

 Zukunftszüge entwerfen: Die Kinder werden zu Zukunftsingenieur*innen: Wie sieht ein Zug im Jahr 2075 oder 2125 aus? Kann er fliegen? Ist er unsichtbar? Sind wir vielleicht in schwebenden Kapseln oder Röhren mit Überschallgeschwindigkeit unterwegs? Die Kinder zeichnen, basteln oder entwerfen digital ihren Zug der Zukunft. Stichpunktartig beschreiben sie: Antrieb, Aussehen, Tempo, Komfort, Technik.

 Forschen und anpassen: Die Lernenden recherchieren zu realen High-Tech-Zügen weltweit, zum Beispiel TGV in Frankreich, Magnetschwebefähn in Japan, Hyperloop-Projekte, autonome Züge in Norwegen. Sie passen auf Basis ihrer Recherchen ihre Entwürfe an.