

# DIE COMIC-MAUS

## EINE GLÜCKLICHE BEGEGNUNG (T3)

S10  
T3  
D12  
L1 P3

### Im Fokus:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)



### Aufgabe 1: Wie kann man mit jemandem kommunizieren, der einen nicht versteht?

Die Schüler sprechen über Kommunikation und Sprachen.

**Wurdest du schon einmal ausgelacht? Wurdest du schon einmal gemobbt?**

Die SchülerInnen sprechen über ihre Erfahrung, gemobbt oder ausgelacht worden zu sein, über die Umstände, Reaktionen, Lösungen und Gefühle.

Sie dramatisieren die gegebene Situation und spielen sie nach.

**Sie können die Karten „Spielt vor!“ aus dem Ideenbasar verwenden.**

### Ideenbasar – einige Ideen:

**Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie auf den Ideenblättern!**

**Schneiden Sie die Situationskarten aus!**

**Wählen Sie den Schwerpunkt, mit dem sich die Kinder beschäftigen sollen! Geben Sie ihnen die entsprechende Situationskarte!**

**Helfen Sie ihnen, die Situation zu gestalten, falls nötig!**

### Förderbereiche:

#### Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen
  - Strategien für Inklusion
  - Kommunikationsstrategien
  - Einfühlungsvermögen
- Textverständnis

#### Zusätzlich:

- Lebenskompetenzen



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

### DIE COMIC-MAUS



S10  
T4-3  
L1

**Einige Ideen- Sich unverstanden fühlen- Sich ausgelacht fühlen**

**Spielt es vor!**

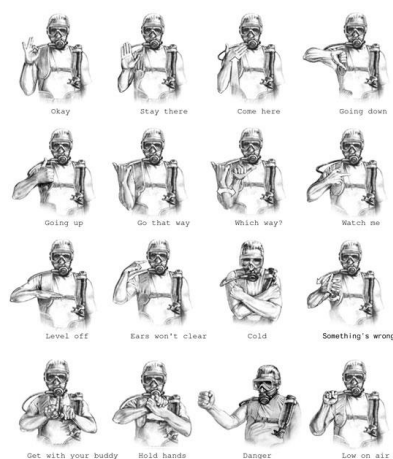
Stellt euch eine Situation vor und spielt sie nach, in der du und dein Freund einander nicht versteht. Wie könntest du das Problem lösen? Was könntest du tun, um mit jemandem zu kommunizieren, der deine Sprache nicht versteht?

**Spielt es vor!**

Stelle dir eine Situation vor, in der du von einer Gruppe von Menschen ausgeschlossen wurdest (stelle dir auch den Grund dafür vor) und spielt sie nach. Was könntest du tun, um die Situation zu ändern? Finde eine Lösung!

**Spielt es vor!**

Wart ihr schon mal ausgelacht? Wie habt ihr euch dabei gefühlt? Teilt Ihre Erfahrungen mit den Freunden und denkt über die Auswirkungen dieses Verhaltens auf ihr Selbstwertgefühl und ihr Wohlbefinden nach. Stellt euch eine Mobbing- oder Cybermobbing-Situation vor, spielt sie nach und findet eine Lösung!



### Umgang mit dem Resultat:

Machen Sie eine Video-/Audioaufnahme von der dramatisierten Situation.

# DIE COMIC-MAUS

## EINE GLÜCKLICHE BEGEGNUNG (T3)

S10  
T3  
D12  
L1 P4



### Im Fokus:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)

#### Aufgabe 2: Wie würdest du dich in einem Land verständigen, dessen Sprache du nicht kennst?

Die SchülerInnen sammeln, was sie in einem fremden Land brauchen würden.

Sie entwerfen ihre eigene Zeichensprache für diese Bedürfnisse.

#### Jede Lösung ist richtig!

Jede Art von Werkzeug und Material kann verwendet werden! Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar verwenden, eigene Ideen einbringen oder die Kinder einfach kreativ sein lassen.

#### Ideenbasar – einige Ideen:

- Brainstorming über die Bedürfnisse in einer neuen Umgebung
- Liste über Symbolsprachen
- Herstellung der Requisiten

**Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!**

#### Förderbereiche:

##### Im Fokus:

- Alle Fähigkeiten
- Lebenskompetenzen
- Algorithmisches Denken
- Aufmerksamkeit
- Kreativität

##### Zusätzlich:

- Fachschwerpunkt – Kunst, DG (EDV)
- Begabtenförderung

#### Aufgabe 3: Baue ein Labyrinth:

Baue ein Labyrinth, spiele ein Orientierungsspiel im Labyrinth!

#### Jede Lösung ist richtig!

Jede Art von Werkzeug und Material kann verwendet werden! Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar verwenden, Ihre eigenen Ideen einbringen oder die Kinder einfach kreativ sein lassen.

#### Ideenbasar – einige Ideen:

- Sie können Pappkartons und Holzbretter verwenden. Nagel, Spachtel, Garn, Gummi, Kleber, etc. (I2)
- Sie können ein Labyrinth im Klassenzimmer bauen, z. B. mit Möbeln, Kisten, oder im Garten mit Ästen, Sand, Steinen

**Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern! Machen Sie Fotos von Gebäuden, während sie gebaut werden und wenn sie fertig sind.**

#### Förderbereiche:

##### Im Fokus:

- Orientation im Raum
- Feinmotorik
- Kreativität
- Soziale Kompetenzen

##### Zusätzlich:

- Lebenskompetenzen
- Fachschwerpunkt – Kunst, BE
- Begabtenförderung



#### Umgang mit dem Resultat:

Ordnen Sie die fertigen Fotos entweder in einem Online-Speicher oder ausgedruckt an einer Pinnwand. Wenn die Kinder Notizen gemacht haben oder zusätzliche Ideen übrig geblieben sind, fügen Sie diese ebenfalls bei.

# DIE COMIC-MAUS

## EINE GLÜCKLICHE BEGEGNUNG (T3)

S10  
T3  
D12  
L2 P3



Eine Zeit lang kaute die Maus weiter. Als sie schließlich merkte, dass sie allein war, war es bereits zu dunkel, um nach dem Weg zu suchen, und sie beschloss, die Nacht in der Mühle zu verbringen. Er wollte gerade einschlafen, als in der Dunkelheit zwei gelbe Ampeln aufleuchteten und das unheimliche Rascheln von vier Jägerpfoten zu hören war. Eine Katze!

"Squash!", sagte die kleine Maus mit einem Schaudern. "Gragragnau!", antwortete die Katze. Meine Güte, es war eine Katze aus einem Comic! Der echte Katzenstamm hatte sie ausgegrenzt, weil sie nicht richtig miauen konnte. Die beiden Ausgestoßenen umarmten sich, schworen sich ewige Freundschaft und verbrachten die ganze Nacht damit, sich in der seltsamen Sprache der Comic zu unterhalten. Sie verstanden sich prächtig.

### Im Fokus:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)

### Ziele der Stunde:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Gruppenarbeit organisieren

### Vorschläge

- Besprechen Sie, wie Bewegungen zustande kommen. Machen Sie gemeinsam einige Bewegungen und die Kinder sollen die Phasen ihrer eigenen Bewegungen wahrnehmen.
- Diskutieren Sie, warum die Maus und die Katze einander verstehen konnten. Was sind die Grundlagen der Kommunikation?
- Diskutieren Sie, was eine gute Grundlage für eine Freundschaft sein kann.
- Diskutieren Sie, wie man sich im Dunkeln zurechtfinden kann.
- Bauen Sie eine einfache Mausfigur mit beweglichen Beinen, Armen oder Mund aus ArTeC-Blöcken

### So wird die Charakterkarte ausgefüllt:

Jeder Schüler füllt seine eigene Charakterkarte aus:

- schreibt den Namen der Figur
- ihre Eigenschaften, Bewegungen, Reaktionen, usw.
- sammelt die Elemente der Umgebung, andere Utensilien und die zu bauende Gegenstände
- Überlegt sich die Phasen, Werkzeuge und Materialien für den Bau des Roboters

**Die Schüler können bei Bedarf mehrere Teile der Charakterkarte verwenden!**

**Maus  
Katze**

**Einschlafen  
Interagieren**

**Mühle  
Mehlsäcke  
Orten außerhalb  
des Hauses**

**Die wichtigsten  
Handlungen der  
Geschichte  
Benötigte  
Mediendateien  
Unterteilen Sie den  
Textabschnitt in Teile  
Erstellen Sie eine Liste  
der benötigten Dinge**

### Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

| Charakter | Eigenschaften      | Interaktionen           |
|-----------|--------------------|-------------------------|
| Maus      | isst, kommuniziert | Sie sprechen zueinander |
| Katze     | geht, kommuniziert |                         |


Name: \_\_\_\_\_  
Ich baue: \_\_\_\_\_

---


Name: \_\_\_\_\_  
Mein Roboter kann: \_\_\_\_\_

---


Name: \_\_\_\_\_  
Das soll auch vorhanden sein: \_\_\_\_\_

---


Name: \_\_\_\_\_  
Ich denke darüber nach: \_\_\_\_\_

# DIE COMIC-MAUS

## EINE GLÜCKLICHE BEGEGNUNG (T3)

S10  
T3  
D12  
L3-4 P4



### Empfohlene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set) und das ArTeC Robotikset (2 Studuino Quader, 4 Berührungssensoren, 2 LEDs, 2 Summer, 3 IR Photoreflektoren, 3 Servomotoren, 4 DC-Motoren)
- Gedankenkarte oder Tabellenentwurf, Handlung der Geschichte
- Charakterkarten und Roboter-Aufgabenkarten
- Schreibzeug

### Wie wird die Roboterkarte ausgefüllt?

Wählen Sie die "Aktivität" des Roboters und seine Programmierkomplexität entsprechend der Aufgabenkarte "Charakter", dem Entwicklungsziel und der Programmierstufe, die den Fähigkeiten des Kindes entspricht.

Bei Bedarf können weitere Roboterkarten ausgefüllt werden (zur Klärung oder zur Differenzierung).

### Im Fokus:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)

### Ziele der Stunde:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Bewegungen darstellen

### Empfehlungen

#### Gehen

- Besprechen Sie, wie Bewegungen gemacht werden
- Machen Sie gemeinsam einige Bewegungen, um eine Maus zu imitieren
- Zeigen Sie den Kindern bewegliche anatomische Modelle
- Bauen Sie eine einfache Figur mit beweglichen Beinen, Armen oder Mund aus ArTeC-Blöcken

#### Essen

- Ahmen Sie die Bewegungen des Mundes so nach, dass sie echt wirken.

### Körper Mund

**Roboter-Aufgabenkarte**

Name meines Roboters: \_\_\_\_\_

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

|             |          |            |     |        |                   |
|-------------|----------|------------|-----|--------|-------------------|
| Touchsensor | DC-Motor | Servomotor | LED | Summer | IR-Photoreflektor |
|-------------|----------|------------|-----|--------|-------------------|

Wähle die Teile aus, die du brauchst! Kennzeichne, was du verwendest! (Blaue Aktivieren, Grüne Sensoren, Unterstrichen: Funktion der in der Technik)

So lassen und programmieren ich meinen Roboter:

| Was macht er? | Was passiert? | Was? (Befehl) | Wann? (Bedingung) | Wann? (Zeitpunkt) | Wann? (Wiederholung) |
|---------------|---------------|---------------|-------------------|-------------------|----------------------|
|               |               |               |                   |                   |                      |
|               |               |               |                   |                   |                      |
|               |               |               |                   |                   |                      |
|               |               |               |                   |                   |                      |
|               |               |               |                   |                   |                      |

So f...wert mein Roboter: \_\_\_\_\_

Schreibe eine...die Sätze anhand der Tabelle...

### Verwandte Themen in der Technikecke

- Programmieren des DC-Motors (2.a, 2.b)
- Programmieren des Servomotors
  - Bewegen der Elemente unter einem bestimmten Winkel, die auf dem Servomotor montiert sind
  - Programmieren der wellenförmigen Bewegung
- Testen und programmieren des Berührungssensors
  - Starten und stoppen der DC-Motoren durch Drücken der Tasten (gleich oder unterschiedlich) oder Berührungssensoren (4.b, 4.c)
- LED verwenden (5.a)
  - Blinken (5.b)
- Summer verwenden (6.a)
- IR Photoreflektor verwenden
  - IR Photoreflektor testen (7.a)
  - Hindernisse erkennen (7.b)
  - Ausweichen vor Hindernissen (7.c,d)
  - Vorwärtsfahren, bis die schwarze Linie gefunden wird (7.e)

Die Comic-Maus ist eine motorbetriebene Figur. Die Comic-Katze kann auf Achsen bewegt werden.

PROG1

Die Comic-Maus und die Comic-Katze können auch mit Berührungssensoren gesteuert werden. Beide Roboter haben einen Summer.

PROG2

Die Comic-Maus nähert sich der Comic-Katze, und sie schalten gegenseitig ihre Programme ein.

PROG3

Die Comic-Maus geht so weit wie die Comic-Katze. Die Katze schaltet die Taste der Maus ein, um die Umarmung darzustellen

PROG4

# DIE COMIC-MAUS EINE GLÜCKLICHE BEGEGNUNG (T3)

S10  
T3  
D12  
L3-4 P5

## Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Die Comic-Maus ist eine motorbetriebene Figur. Die Comic-Katze kann auf Achsen bewegt werden.

### PROG1

Die Comic-Maus und die Comic-Katze können auch mit Berührungssensoren gesteuert werden. Beide Roboter haben einen Summer.

### PROG2

Die Comic-Maus nähert sich der Comic-Katze, und sie schalten gegenseitig ihre Programme ein.

### PROG3

Die Comic-Maus geht so weit wie die Comic-Katze. Die Katze schaltet die Taste der Maus ein, um die Umarmung darzustellen.

### PROG4



## Das Zusammenkommen

### P1 Puppentheater

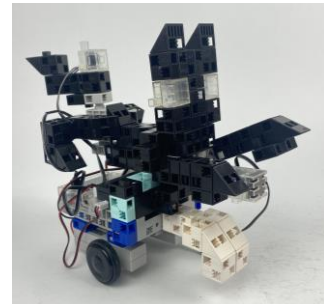
- Die direkt angetriebene, von einem Gleichstrommotor angetriebene Comic-Maus rollt zur Comic-Katze.
- Baue eine Comic-Maus, die auf einem Roboterwagen montiert ist.
  - Die programmierte Comic-Maus startet beim Einschalten automatisch und bewegt sich 5 Sekunden lang vorwärts, bis sie die Comic-Katze erreicht.

### P2 Durch Berührungssensoren gesteuerte Figuren

- Baue die Comic-Maus wie in P1 b), 2 Berührungssensoren, 1 Summer werden verwendet
- Die Comic-Maus startet, wenn ein Berührungssensor gedrückt wird, und stoppt, wenn der andere Berührungssensor gedrückt wird. Der Summer gibt einen hohen Ton aus.
- Baue eine Comic-Katze, die auf einen Roboterwagen montiert ist. 1 Druckknopf, 1 Servomotor, 2 LEDs und 1 Summer werden verwendet.
- Die Comic-Katze startet, wenn man auf den Druckknopf drückt, und bewegt sich eine bestimmte Zeit lang vorwärts.
- Dann hält sie an und der Servomotor in ihrem Hals bewegt den Kopf nach links und rechts, während die 2 LEDs in den Augen aufleuchten und der Summer kurz ertönt.

### P3 IR Sensor-steuerter Roboter

- Baue die Comic-Maus wie in P1 b), 2 IR-Fotoreflektoren, 1 Druckknopf, 1 Servomotor und 1 Summer werden verwendet.
- Der IR-Fotoreflektor wird auf beiden Seiten der Maus angebracht, um sie zur Comic-Katze zu führen.
- Der Roboter hält an, wenn der Berührungssensor gedrückt wird, dann schalten sich der Servomotor im Schwanz und der Summer ein.
- Baue die Comic-Katze gemäß P2. 1 IR-Fotoreflektor, 1 Druckknopf, 1 Servomotor, 2 LEDs und 1 Summer werden angeschlossen.
- Die Comic-Katze erkennt die Comic-Maus mit einem IR-Sensor. In dem Fall schaltet sich der im Schwanz der Katze eingebaute Servomotor, die 2 LEDs in den Augen, die zu blinken beginnen, und der Summer ein.



### P4 Comic-Katze, die mit den Pfoten fuchelt

- Die Comic-Maus hat den gleichen Aufbau und die gleiche Funktion wie die Maus in P3, aber ihr Berührungssensor wird von der Comic-Katze gedrückt.
- Baue die Comic-Katze auf einen Schlitten montiert. Das Vorderbein und der Schwanz sind an einem Servomotor befestigt, 1 IR-Fotoreflektor, 2 LEDs und 1 Summer sind angebracht.
- Wenn der IR-Fotoreflektor der Comic-Katze die Comic-Maus erkennt, schaltet sie den in ihrem Vorderbein eingebauten Servomotor ein und somit wird die Taste der Maus gedrückt.
- Gleichzeitig werden der Servomotor in ihrem Schwanz, die 2 LEDs in ihren Augen und der Summer aktiviert.

