

DAS DOPPELTE LOTTCHEN

DARF EIN KIND DEM ANDERN DIE NASE ABBEIßEN (T1)

S11
T1
D11
L1 P3

Schwerpunkt:
• Sprachbewusstheit (D11)



Aufgabe 1: Was sind typische Utensilien eines Feriencamps?

Welche Dinge würdest du auf jeden Fall in ein Sommercamp mitnehmen? Warum?
In diesem Dobble-Spiel haben wir auch einige Campsachen und natürlich auch andere Gegenstände und Personen aus dem Buch gesammelt. Spielen Sie Dobblé, lernen Sie dieses tolle Spiel kennen.
Ältere Kinder dürfen ihr eigenes Spiel entwerfen und im Internet nach der Mathematik des Dobble-Spiels recherchieren.

Jede Lösung ist richtig!



Ideenbasar – einige Ideen:

- Dobble Spiel kennenlernen
- Entwerfen des eigenen Dobble-Spieles
 - Zeichnung fertigen, sammeln
 - Erstellen von Computergrafiken

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Kreativität
- Erweiterung des Wortschatzes

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit
- Fachschwerpunkt – Mathematik
- Begabtenförderung

Umgang mit dem Resultat:

Speichern Sie die Spiele auf ihrem Computer. Für andere Kinder können sie diese als Aufgabe geben oder als Beispiele zeigen.

Aufgabe 2: Jingle komponieren

Herr Ludwig Palffy, der Vater der Zwillinge ist Komponist und Dirigent von Beruf.

Die Schüler*innen schlüpfen in die Rolle eines Komponisten und erschaffen ein kleines Musikstück, einen Jingle.

Die Schüler*innen wählen ein Produkt, oder denken sich ein neues Produkt aus.

Dann sammeln sie die Eigenschaften und die typischen Merkmale des Produktes und schreiben damit einen passenden Werbeslogan. Es soll originell und leicht merkbar sein.

Die Schüler*innen formulieren den Werbeslogan als Reim um. Sie überlegen einen passenden Rhythmus und schließlich eine Melodie für ihren Slogan.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Werbeslogane erschaffen
- Reimen
- Komponieren

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sprachförderung
- Wortschatzerweiterung
- Auditive Aufmerksamkeit

Zusätzlich:

- Teamwork
- Fachschwerpunkt – Muttersprache, Musik
- Begabtenförderung

Umgang mit dem Resultat:

Die Schüler*innen singen der Klasse den Jingle vor, evtl. begleiten sie sich mit Musikinstrumenten. Nehmen Sie die Musik auf und speichern Sie die Audiodatei.

Begabte Schüler*innen, die die Notenschrift beherrschen, sollen Notenblatt für den Jingle fertigen.



HARIBO



DAS DOPPELTE LOTTCHEN

DARF EIN KIND DEM ANDERN DIE NASE ABBEIßEN (T1)

S11
T1
D11
L1 P4

Schwerpunkt:
 • Sprachbewusstheit (D11)



Aufgabe 3: Hund aus Wolle

Herr Hofrat Strobl besitzt einen Hund, Peperl.
 Die Schüler und Schülerinnen basteln ihren eigenen Hund mit Wolle und Socken. Zum Ausstopfen werden Volumenfließ oder Kunststoffperlen, evtl. Naturstoffe verwendet.

Jede Lösung ist richtig!



Ideenbasar – einige Ideen:

- Werkarbeit mit Textil und Wolle

Einzelheiten bzw. eine Basteleinleitung finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Kreativität
- Serielles Denken

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit
- Fachschwerpunkt – Kunst

Umgang mit dem Resultat:

Organisieren Sie eine Hundeausstellung!
 Fotografieren Sie die Hunde. Die fertigen Werkstücke dürfen die Schüler*innen mit nach Hause nehmen.

Aufgabe 4: Wohnort genau bestimmen, Arbeit mit der Karte

Die Schüler*innen lernen ihren Wohnort ganz genau zu bestimmen (Galaxie -> Planet -> Kontinent -> Staat -> ...) und erschaffen dazu ein Stapelspiel mit Pappbechern. Bastelanleitung und Vorlagen dazu finden Sie im Ideenbasar.

Ältere Schüler*innen, die vielleicht die Geschichte des doppelten Lottchens schon kennen, dürfen mit der stummen Karte arbeiten. Auf der Europakarte markieren sie ihren Wohnort und die im Roman erwähnte Ortschaften.

Die Beschreibung von Seebühl am Bülhsee stellt uns ein niedliches Dorf umgeben von Bergen vor. Die Schüler*innen studieren die Landkarte Europas und argumentieren, wo diese fiktive Ortschaft liegen könnte.



Ideenbasar – einige Ideen:

- Stapelspiel erschaffen
- Arbeit mit der stummen Karte
- Europakarte studieren, die Ortschaft Seebühl am Bülhsee

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sprachförderung
- Orientierung
- Aufmerksamkeit

Zusätzlich:

- Teamwork
- Fachschwerpunkt – Geographie
- Begabtenförderung

Umgang mit dem Resultat:

Fotografieren Sie das fertige Spiel. Die Becher dürfen die Schüler*innen behalten oder Sie können diese in anderen Klassen bei jüngeren Schüler*innen einsetzen.

Fotografieren Sie die Schüler bei der gemeinsamen Arbeit und scannen Sie die bearbeiteten Karten ein.

DAS DOPPELTE LOTTCHEN

DARF EIN KIND DEM ANDERN DIE NASE ABBEIßEN (T1)

S11
T1
D11
L1 P5

Schwerpunkt:
• Sprachbewusstheit (D11)



Aufgabe 5: Kochbuch zusammenstellen

Luise versucht in München die Rolle ihrer Schwester zu spielen. Dazu gehört auch das Kochen einer Fleischsuppe, die überhaupt nicht so einfach ist. Die Schüler*innen dürfen aus ihren Lieblingsrezepten ein Kochbuch zusammenstellen. Jede Lösung ist richtig!



Ideenbasar – einige Ideen:

- Einheitliche Rezeptseiten verwenden
- Im Internet nach Rezepten und Bildern recherchieren
- Fotobuch zusammenstellen mit online Programmen

Einzelheiten bzw. eine Kochbuchseite finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Kreativität
- Aufmerksamkeit

Zusätzlich:

- Fachschwerpunkt – EDV, Haushalt und Kochen

Umgang mit dem Resultat:

Scannen Sie die fertigen Kochbuchseiten ein oder fotografieren Sie die Rezeptsammlungen.

Aufgabe 6: Speisekarte erschaffen

Die Schüler*innen dürfen eine fiktive Speisekarte für das Hotel Imperial zusammenstellen.

Sie studieren die Österreichischen und Wiener Spezialitäten, recherchieren im Internet. Ältere Schüler dürfen die Namen der Gerichte an den Muttersprachunterricht anpassen, z.B. Partizip Perfekt: „geröstete Kartoffelstücke“, „flammierte Bananen“, „gebratene Ziegenkäse“, usw.

Sie vergleichen die österreichischen Gerichte mit den typischen Gerichten ihres Heimatlandes.

- Was sind die Ähnlichkeiten, was sind die Unterschiede?
- Gibt es Gerichte, die in beiden Ländern genauso vorbereitet werden?
- Gibt es Gerichte im Heimatland, die vielleicht aus Österreich stammen?



Ideenbasar – einige Ideen:

- Speisekarte zusammenstellen
- Gerichte des Heimatlandes mit den österreichischen Spezialitäten vergleichen

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sprachförderung
- Kreativität
- Aufmerksamkeit

Zusätzlich:

- Teamwork
- Fachschwerpunkt – Sprache, EDV, Haushalt und Kochen
- Begabtenförderung

Umgang mit dem Resultat:

Machen Sie Fotoaufnahmen über die fertigen Speisekarten, oder speichern Sie die Dateien auf Ihren Computer.

DAS DOPPELTE LOTTCHEN

DARF EIN KIND DEM ANDERN DIE NASE ABBEIßEN (T1)

S11
T1
D11
L2 P3

Schwerpunkt:

- Sprachbewusstheit (D11)
- **Ziele der Stunde:**
- Textverstehen
- Problemlösen
- Entscheidungen treffen
- Organisieren der Gruppenarbeit



Luise ist empfindsam berührt vom Auftauchen eines fremden Mädchens im Feriencamp, das ihr jedoch bis zum Verwechseln ähnelt. Sie plaudert mit ihren Freundinnen darüber, wie sie vom Ankömmling am einfachsten loswerden könnten.

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere		
Charakter	Merkmale	Interaktionen
Luise	Lockige Haare, wild, frech, ist mit der Situation überfragt	Reden, sitzen, den Kopf drehen, mit den Füßen baumeln, von der Mauer runterspringen, loslaufen
Monika, Christine, Trude	mädchenhaft, sorglos	
Steffi	pausbäckig, einfühlsam, realistisch	
Bus	Entsprechend der Vorstellung der Kinder	Fahren, biegen, hupen, blinken

So verwenden Sie die Charakterkarte:

- Jeder Schüler füllt seine eigene Charakterkarte aus:
- schreibt den Namen des Charakters
- ihre Merkmale, Bewegungen, Reaktionen usw.
- Sammelt die Elemente der Umgebung, anderes Zubehör und zu bauende Dinge
- denkt über die Phasen, Werkzeuge und Materialien des Roboterbaus nach

Die Schüler können bei Bedarf weitere Teile der Charakterkarte verwenden!

Aufgabenkarten für die Charaktere

Dein Name: _____

Ich baue: _____

Dein Name: _____

Mein Roboter kann: _____

Dein Name: _____

Das soll auch vorhanden sein: _____

Dein Name: _____

Ich denke darüber nach: _____

Luise
Steffi, Mädels
Den Bus

sich bewegen, reden, mit den Füßen baumeln, den Kopf hin und her drehen
Bus: hupen, blinken

Niedrige Mauer zum Draufsitzen
Garten, Bäume, See

Haupthandlungen der Geschichte
Mediadeien verwenden
Textabschnitt aufteilen
Erstellen Sie eine Liste mit den benötigten Dingen

Vorschläge

- Besprechen Sie, wie die Bewegungen der Menschen ablaufen, machen Sie einige Bein- und Armbewegungen gemeinsam und die Kinder sollen die Phasen ihrer eigenen Bewegungen wahrnehmen
- Bauen Sie einfache Figuren mit beweglichen Beinen und Armen aus ArTeC Blöcken
- Sprechen Sie mit den Kindern über die Körpersprache und andere Formen der Metakommunikation. Was bedeutet mit den Füßen zu baumeln? Welchen Seelenzustand setzt es voraus?

Vorgeschlagene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set)
- Handlung-Vorlage
- Bleistift

DAS DOPPELTE LOTTCHEN DARF EIN KIND DEM ANDERN DIE NASE ABBEIßEN (T1)

S11

T1

D11

L3-4 P4



Vorgeschlagene Materialien

- ArTeC-Blöcke (mindestens das 112-teilige Set) und ArTeC-Robotikset (1 Studuino-Motherboard, 1 Summer, 1-3 Servomotoren, 2 DC-Motoren, Räder, 1 Berührungssensor, Soundsensor, 1 IR-Fotoreflektor, 1-2 LEDs)
- Mindmap- oder Diagrammentwurf, Storyline
- Charakterkarten und Roboter-Aufgabenkartenvorlage
- Bleistift

Vorschläge

- Denken Sie an die Gesten, die Menschen verwenden, wenn sie verwirrt sind oder verwirrt sind
- Überlegen Sie, wie Sie den Bus dazu bringen können, vor wartenden Mädchen zu halten
- Überlegen Sie, wie Sie ein Fahrzeug dazu bringen können, sich in einem Bogen zu bewegen
- Finden Sie verschiedene Möglichkeiten, Gepäck aus dem Bus zu entladen

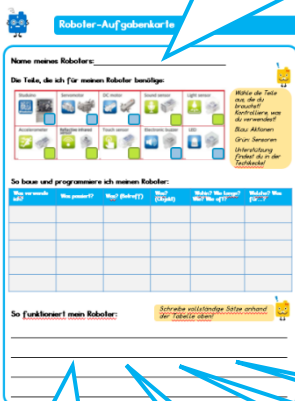
Schwerpunkt:

- Sprachbewusstheit (D11)
- **Ziele der Stunde:**
- Feinmotorik,
- Probleme lösen,
- Entscheidungen treffen,
- Lebenskompetenzen

Wie fülle ich die Roboter-Karten aus?

- Wählen Sie anhand der Akteurskarte, des Entwicklungsaspekts und der Programmierstufe die Aktivität des Roboters und die Komplexität des Programms entsprechend den Fähigkeiten des Kindes.
- Zusätzliche Roboterkarten können bei Bedarf ausgefüllt werden (z. B. zur Verdeutlichung oder Differenzierung).
- Entwerfen Sie den Roboter mit mehreren verschiedenen Bau-/Programmierungsmöglichkeiten!
- Füllen Sie die Roboterkarten in der Zielsprache aus.
- Es müssen nicht alle Spalten der Tabelle ausgefüllt werden, sondern nur diejenigen, die für den Betrieb des Roboters relevant sind.
- Beschreiben Sie anhand jeder Zeile der Tabelle die Funktionsweise des Roboters in der Zielsprache in grammatikalisch korrekten Sätzen.

Beine
Sitzen, Fortbewegung
Hinunterspringen



Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters:

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

Teil	Benennung	Funktion	Notwendig?
Motor	DC-Motor	Bewegung	Ja
Sensor	Berührungssensor	Erkennung	Ja
LED	LED	Beleuchtung	Nein
Summer	Summer	Geräusch	Ja
IR-Fotoreflektor	IR-Fotoreflektor	Erkennung	Nein
Schallsensor	Schallsensor	Erkennung	Nein

So bauen und programmieren ich meinen Roboter:

Zeile	Motor	Summer	LED	IR-Fotoreflektor	Schallsensor
1					
2					
3					
4					
5					
6					

So funktioniert mein Roboter:

Schreibe vollständige Sätze anhand der Tabelle oben!

Verwandte Themen in der Technik-Ecke

Gleichstrom (DC)-motor (2.a, 2.b, 2.c, 2.d)

Servomotor (3.a, 3.d)

Testen und Programmieren des Berührungssensors (4.a, 4.b, 4.c)

LED (5.a, 5.b, 5.c)

Summer (6.a, 6.b)

Testen und Programmieren von IR-Fotoreflektoren (7.a, 7.b)

Verwendung eines IR-Fotoreflektors zur Erkennung eines Objekts (7.d, 7.e)

Schallsensor (9.a, 9.b)



Einfacher Bus,
bewegt sich mit
einem
Gleichstrommotor,
der an einen
Batteriehalter
angeschlossen ist

PROG1

Der Bus gibt vor der
Ankunft ein Geräusch
von sich und folgt dann
einer
vorprogrammierten
RouteZwei kleine
Mädchen sehen sich an,
blinzeln mit den Augen
und drehen dann ihre
Köpfe

PROG2

Der Bus rollt an und
hält vor den kleinen
Mädchen, die Tür
öffnet sich und Lotte
ist zu sehen. Die Augen
der beiden Mädchen
blicken sich wütend an

PROG3

Ein Arm schiebt die Pakete
in einer Reihe aus einer
Zahnstange, als würde der
Fahrer sie wegwerfen

PROG4

DAS DOPPELTE LOTTCHEN DARF EIN KIND DEM ANDERN DIE NASE ABBEIßEN (T1)

S11
T1
D11
L3-4 P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Einfacher Bus, bewegt sich mit einem Gleichstrommotor, der an einen Batteriehalter angeschlossen ist

PROG1

Der Bus gibt vor der Ankunft ein Geräusch von sich und folgt dann einer vorprogrammierten Route. Zwei kleine Mädchen sehen sich an, blinzeln mit den Augen und drehen dann ihre Köpfe

PROG2

Der Bus rollt an und hält vor den kleinen Mädchen, die Tür öffnet sich und Lotte ist zu sehen. Die Augen der beiden Mädchen blicken sich wütend an

PROG3

Ein Arm schiebt die Pakete in einer Reihe aus einer Zahnstange, als würde der Fahrer sie wegwerfen

PROG4


Ankunft von Lotte

P1 Einfacher Bus

- Statische Figuren, viele kleine Mädchen, darunter 2 mit ähnlichem Körperbau
- Die Bustür öffnet sich an der Achse. Der Bus ist mit einem Gleichstrommotor ausgestattet und fährt automatisch, wenn der Batteriehalter eingeschaltet wird.

P2 Ankunft von Lotte

- Wir bauen einen Bus ähnlich wie P1, aber hier ist der Roboter programmierbar.
 - 2 Gleichstrommotoren und 1 Summer sind mit dem Roboter verbunden.
 - Nachdem der Bus eingeschaltet wurde, piept der Summer, dann folgt er einer vorprogrammierten Route und hält schließlich an.
 - Wir bauen die kleinen Mädchen wie in -P1.
- Wir verbinden 2 kleine Mädchenfiguren und 1 Berührungssensor mit einer gemeinsamen Hauptplatine.
 - Die kleinen Mädchen haben LEDs anstelle ihrer Augen, ihre Köpfe sind auf Servomotoren montiert.
 - Wenn der Berührungssensor gedrückt wird, schauen sich die beiden kleinen Mädchen an, die 2-2 LEDs in ihren Augen blinken und wenden sich dann voneinander ab.

P3 Wütende Mädchen

- Der Bus ist genauso aufgebaut wie P2, aber die Tür öffnet sich mit einem Servomotor.
- Wir bauen Luise auf die gleiche Weise wie P2. Ihre Augen sind LEDs, ihr Kopf ist an einem Servomotor befestigt und 1 IR-Reflektor ist angebracht.
- Der Bus fährt los, der IR-Reflektor erkennt, dass er die kleinen Mädchen erreicht hat, dann hält er an und die Tür öffnet sich mit einem Servomotor und gibt den Blick auf Lotte frei. Lottes Kopf ist eine LED, die dreimal blinkt, wenn sich die Tür öffnet.
- Luise hat einen IR-Reflektor, der den Bus erkennt. Ihre Augen blinken dreimal und dann dreht sie den Kopf.

P4 Viele Dinge werden aus dem Bus genommen

- Nur eine Seite des Busses ist gebaut.
- 2 IR-Reflektoren, 2 Servomotoren und 1 Gleichstrommotor sind damit verbunden.
- Die mittlere Tür öffnet sich mit einem Servomotor, wenn die Busfahrerfigur vor dem IR-Reflektor platziert wird.
- Hinter der Buswand ist eine Schiene angebracht, die von Zahnradern bewegt wird, die auf einem Gleichstrommotor auf einer Zahnstange montiert sind. Die Habseligkeiten der Kinder erscheinen in der Türöffnung auf dieser Schiene.
- Ein weiterer Infrarot-Reflektor überwacht das Gepäck. Wenn er ein Gepäckstück erkennt, setzt er einen an einem Servomotor montierten Hebel in Bewegung, der das Gepäck aus der Bustür schiebt.

