

DAS DOPPELTE LOTTCHEN

VOM UNTERSCHIED ZWISCHEN WAFFENSTILLSTAND UND FRIEDEN (T2)

S11
T2
D1
L1 P3

Schwerpunkt:

- Textverstehen (D1)



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

VOM UNTERSCHIED ZWISCHEN WAFFENSTILLSTAND UND FRIEDEN (T2)

S11
T2
D1
L1 P4

Schwerpunkt:

- Textverstehen (D1)



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:

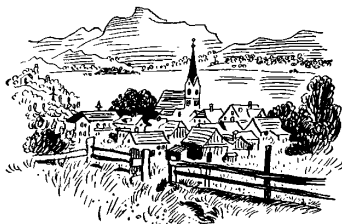
Organisieren Sie eine Hundeausstellung!
 Fotografieren Sie die Hunde. Die fertigen Werkstücke dürfen die Schüler*innen mit nach Hause nehmen.

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

VOM UNTERSCHIED ZWISCHEN WAFFENSTILLSTAND UND FRIEDEN (T2)

S11
T2
D1
L1 P5

Schwerpunkt:

- Textverstehen (D1)



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

VOM UNTERSCHIED ZWISCHEN WAFFENSTILLSTAND UND FRIEDEN (T2)

S11
T2
D1
L2 P3



Schwerpunkt:

- Textverstehen (D1)

Ziele der Stunde:

- Textverstehen
- Problemlösen
- Entscheidungen treffen
- Organisieren der Gruppenarbeit

Luise findet Lotte auf der Wiese. Sie sitzt allein und windet einen Kranz. Die beiden Mädchen beginnen sich schüchtern zu unterhalten und freunden sich langsam an.

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Merkmale	Interaktionen
Luise	Lockige Haare, wild, frech, ist mit der Situation überfragt	Reden, den Kopf aufheben und senken, von einem Bein aufs andere treten, niederknien
Lotte	Geflochtene Haare, ernst, zurückhaltend	Reden, den Kopf aufheben und senken, die Arme heben

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!

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 wenn...
 - jemand den Kopf senkt?
 - von einem Bein auf das andere tritt?
 - Jemand schüchtern lächelt?
 Welchen Seelenzustand setzt es voraus?
- Wie hätte das Treffen der beiden Mädchen anders verlaufen können? Auf welche Weise hätte die Geschichte dann weitergehen können?

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
Lotte

reden, den Kopf aufheben
und senken, niederknien,
die Arme heben

Blumenwiese
Blumenkranz
See und Jugendherberge
in der Ferne

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

Vorgeschlagene Materialien

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

DAS DOPPELTE LOTTCHEN

VOM UNTERSCHIED ZWISCHEN WAFFENSTILLSTAND UND FRIEDEN (T2)

S11
T2
D1
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, 1-2 Berührungssensor, 1 IR-Fotoreflektor)
- Mindmap- oder Diagrammentwurf, Storyline
- Charakterkarten und Roboter-Aufgabenkartenvorlage
- Bleistift

Vorschläge

- Überlegen Sie, welche Gesten Menschen verwenden, wenn sie sich schämen.
- Sammeln Sie Optionen, wie der Roboter auf die Knie gehen kann
- Sammeln Sie Möglichkeiten, wie das Problem des Anhebens der Arme gelöst werden kann.

Arme und Beine
Sitzen, Niederknien

Schwerpunkt:

- Textverstehen (D1)

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.

Verwandte Themen in der Technikecke (in der Zielsprache verwenden!)

- Programmierung von Gleichstrommotoren (2.a, 2.b, 2.c, 2.d)
- Programmierung von Servomotoren (3.a, 3.b)
- Prüfung und Programmierung von Drucksensoren (4.a, 4.b, 4.c)
- Verwendung von Beschleunigungssensoren und Fernsteuerung (4.e)
- Verwendung von LED (5.a)
 - Blinken (5.b)
- Testen und Programmieren des IR-Fotoreflektors (7.a, 7.c, 7.e)
 - Verwendung des IR-Fotoreflektors zur Objekterkennung (7.d, 7.e)
- Verwendung einer Zufallszahl (10.a)
- Verwendung von Variablen (11.a)
 - Bedingte Verzweigungen (11.b)
 - Zählen (11.c)



Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters:

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

Teil	Stückzahl	Notiz
ArTeC-Block		
ArTeC-Motor		
ArTeC-Sensor		
ArTeC-Rad		
ArTeC-Fotoreflektor		
ArTeC-LED		
ArTeC-Zufallszahl		
ArTeC-Variablen		

So bauen und programmieren ich meinen Roboter:

Zeile	Notiz
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

So funktioniert mein Roboter:

Schreibe vollständige Sätze anhand der Tabelle oben!

Statische Figur:
Luise mit
beweglichen Beinen
(Knien)
Lotte mit
beweglichen Armen

PROG1

Luise geht auf die
sitzende Lotte zu. Sie
bleibt vor Lotte
stehen. Sie hält Lotte
den Kranz hin.

PROG2

Luise geht auf Lotte
zu, kniet sich hin und
reicht ihr den Kranz.

PROG3

Luise:
Luise nähert Lotte an
und bleibt vor ihr
stehen. Sie redet (als
Lotte aufblickt). Dann
geht sie in die Knie (als
Lotte den Kranz hebt).

PROG4

DAS DOPPELTE LOTTCHEN

VOM UNTERSCHIED ZWISCHEN WAFFENSTILLSTAND UND FRIEDEN (T2)

S11
T2
D1
L3-4 P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Statische Figur:
 Luise mit beweglichen
 Beinen (Knien)
 Lotte mit beweglichen
 Armen

PROG1

Luise geht auf die sitzende
 Lotte zu. Sie bleibt vor
 Lotte stehen. Sie hält Lotte
 den Kranz hin.

PROG2

Luise geht auf Lotte zu,
 kniet sich hin und reicht
 ihr den Kranz.

PROG3

Luise:
 Luise nähert Lotte an
 und bleibt vor ihr
 stehen. Sie redet (als
 Lotte aufblickt). Dann
 geht sie in die Knie (als
 Lotte den Kranz hebt).

PROG4



Luise und Lotte

P1 Luise oder Lotte

- Wir bauen die Figuren der Szene: Luise, Lotte und den Kranz
- Die kleinen Mädchen können ihre Arme und Beine auf einer Achse bewegen

P2 Luise oder Lotte

- Die beiden kleinen Mädchen werden auf zwei verschiedenen Robotern gebaut.
- Lotte steht an einer Stelle, ihr Arm ist an einem Gleichstrommotor befestigt, sie hat einen Kranz in der Hand, 1 Druckknopf ist am Roboter befestigt.
- Luise steht auf einem Wagen mit 2 Gleichstrommotoren, ihr Kopf ist mit einem Kranz mit LEDs bedeckt, 2 Druckknöpfe sind mit dem Roboter verbunden.
- Luise startet, wenn der Taster gedrückt wird, und rollt auf Lotte zu.
- Lotte hebt ihre Hand mit dem Kranz, wenn der Druckknopf gedrückt wird, und wenn der andere Druckknopf gedrückt wird, leuchtet der Kranz auf Luises Kopf auf.

P3 Luise kniet nieder

- Die beiden Mädchen sind ähnlich aufgebaut wie in P2. Wir montieren 1 Servomotor in Lottes Arm, 1 in Luises Knie und 1 in ihrem Rücken, und 1 IR-Fotoreflektor wird an Lotte befestigt.
- Luise wird per Beschleunigungsmesser zu Lotte geführt. Lotte drückt den Knopf und hebt ihre Hand mit 1 Servomotor.
- Luise beugt ihre Knie mit dem Servomotor und senkt sich mit einem Servomotor-Getriebegerät. Die LED im Kranz leuchtet auf ihrem Kopf auf.

P4 Lotte setzt den Kranz auf den Kopf von Luise

- Die beiden Mädchen sind ähnlich aufgebaut wie in P3. Lotte wird an 1 IR-Fotoreflektor angeschlossen. Wir montieren den Druckknopf an Luises Hand.
- Luise rollt auf Lotte zu, was von dem IR-Fotoreflektor erkannt wird. Lotte hebt dann ab und drückt den Druckknopf in Luises Hand.
- Luise kniet sich daraufhin hin, wie in P3. Die LED im Kranz leuchtet auf ihrem Kopf auf.

