

DAS DOPPELTE LOTTCHEN

TRUDE KRIEGT EINE OHRFEIGE (T3)

S1
T3
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

TRUDE KRIEGT EINE OHRFEIGE (T3)

S1
T3
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:

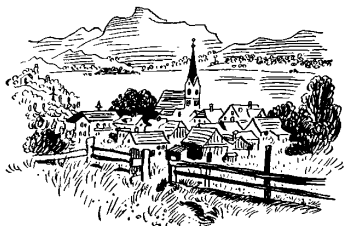
Organisieren Sie eine Hundeausstellung!
 Fotografieren Sie die Hunde. Die fertigen Werkstücke dürfen die Schüler*innen mit nach Hause nehmen.

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

TRUDE KRIEGT EINE OHRFEIGE (T3)

S1
T3
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“, „flambierte 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

TRUDE KRIEGT EINE OHRFEIGE (T3)

S1
T3
D1
L2 P3



Schwerpunkt:

- Textverstehen (D1)

Ziele der Stunde:

- Textverstehen
- Problemlösen
- Entscheidungen treffen
- Organisieren der Gruppenarbeit

Die Ähnlichkeit zwischen den Mädchen ist so groß, dass sie sich einen kleinen Scherz erlauben. Sie kämmen sich die gleiche Frisur und beide erscheinen beim Mittagessen mit strengen "Lotte-Zöpfen". Sie haben einen großen Erfolg, selbst die Pädagoginnen und die Direktorin können sie nicht auseinanderhalten. Schließlich zupft die Wiener Klassenkameradin, Trude - die Luise und ihre Impulsivität kennt - der "einen Lotte" die Haare, woraufhin diese mit einer Ohrfeige reagiert und so Luises Identität beweist.

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Merkmale	Interaktionen
Luise	hat Zöpfe, wie Lotte impulsiv, voreilig, witzig	Sitzen, reden, mit dem Auge zwinkern, Ohrfeige geben
Trude	zuerst ratlos, dann spitzbübisch	An die Haare der einen Lotte ziehen
Steffi	Meistens zurückhaltend	Mit den Armen fucheln
Frau Muthesius	Graziös, sich bewusst ihrer eigenen Wichtigkeit	Graziös marschieren

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, Lotte
Trude, Steffi,
Frau Muthesius

reden, sitzen, gehen,
die Arme heben, Ohrfeige
geben, zwinkern

Speisesaal mit Tischen und
Sesseln
Kinder, Lehrerinnen

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

Vorschläge

- Besprechen Sie, wie die Bewegungen der Menschen ablaufen, machen Sie einige Armbewegungen gemeinsam und die Kinder sollen die Phasen ihrer eigenen Bewegungen wahrnehmen.
- Sprechen Sie mit den Kindern über die Körpersprache und Mimik. Zum Beispiel: Wie schaut es aus, wenn jemand zwinkert? Wie ist ein spitzbübisches Lächeln, was Luise und Trude macht? Wie schaut man verzweifelt, wie Frau Muthesius? Welche Geste haben Menschen, die unbedingt etwas mitzuteilen haben, wie Steffi? Welche Seelenzustände verraten diese Geste? Übt die Mimik und Gestik vor dem Spiegel!
- Basierend auf den bisher bekannten Eigenschaften von Luise und Lotte sollen sie sich alternative Möglichkeiten überlegen, wie Trude herausfinden könnte, welches der Mädchen Luise ist!

Vorgeschlagene Materialien

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

DAS DOPPELTE LOTTCHEN

TRUDE KRIEGT EINE OHRFEIGE (T3)

S1

T3

D3

L3-4 P4



Vorgeschlagene Materialien

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

Schwerpunkt:

- Textverstehen (D1)

Ziele der Stunde:

- Feinmotorik,
- Probleme lösen,
- Entscheidungen treffen,
- Lebenskompetenzen

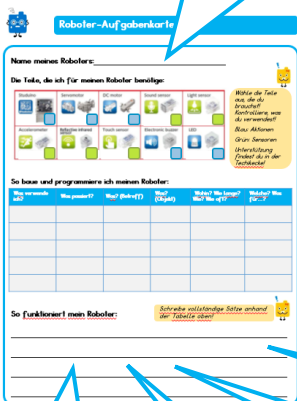
Vorschläge

- Überlegen Sie, welche Gesten Menschen verwenden, wenn sie schüchtern sind, Witze machen, unsicher sind, usw.
- Sammeln Sie Möglichkeiten, wie man das Zwinkern mit Robotern illustrieren kann.
- Sammeln Sie Möglichkeiten, wie man das Heben des Arms lösen kann
- Sammeln Sie Möglichkeiten, wie man das Haareraufen mit Robotern darstellen kann

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.

Arme und Augen
marschieren, eine Ohrfeige
abklatschen, an die Haare
ziehen



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

- Programmierung von Servomotoren (3.a, 3.b)
- Drucksensor testen und programmieren (4.a, 4.b, 4.c)
- Verwendung von LEDs (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)



Statische Figur:
Luise, Steffi oder
Trude mit
beweglichen Armen

PROG1

Trude dreht sich mit
einem Servomotor
auf Luise zu und
Luise schlägt zu.

PROG2

Trude tippt zufällig
auf Luis. Wenn sie
trifft, schlägt Luise zu.

PROG3

Reflexspiel mit
zufällig blinkenden
LEDs

PROG4

DAS DOPPELTE LOTTCHEN

TRUDE KRIEGT EINE OHRFEIGE (T3)

S1
T3
D3
L3-4 P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Statische Figur:
Luise, Steffi oder Trude
mit beweglichen Armen

PROG1

Trude dreht sich mit
einem Servomotor auf
Luise zu und Luise
schlägt zu.

PROG2

Trude tippt zufällig auf
Luis. Wenn sie trifft,
schlägt Luise zu.

PROG3

Reflexspiel mit
zufällig blinkenden
LEDs.

PROG4



Welche ist Luise?

P1 Luise schlägt

- Die Kinder sind statische Figuren. Die Taille von einem der Mädchen kann gedreht werden.
- Anhand der Fotos bauen wir Luise, deren Kopf nach unten gedrückt werden kann, so dass sie die Hand ausstreckt und "schlägt".

P2 Luise schlägt

- Luise, Lotte und Trude werden gebaut. Luise und Trude werden auf ein gemeinsames Gehirn montiert.
- Ein Servomotor ist in Luisen Schulter und in Trudes Taille montiert, 1 Druckknopf ist mit dem Gehirn verbunden.
- Wenn der Druckknopf gedrückt wird, dreht sich Trude zu Luise, Luise hebt ihre Hand.

P3 Trude antwortet

- Baue Steffi! Wir bauen die 3 Mädchen auf die gleiche Weise wie P2, aber wir bauen zusätzlich einen Servomotor in Lottes Schulter ein. Trude hat 1 IR-Fotoreflektor an ihrer Hand, ihre Augen sind LEDs.
- Die 3 Mädchen sind auf ein gemeinsames Gehirn montiert, an dem ein Druckknopf angebracht ist.
- Wenn man den Druckknopf drückt, dreht sich Trude zufällig vor Lotte oder Luise.
- Wenn sie sich Lotte zuwendet, bewegt sich die Hand der Figur nach hinten. Wendet sie sich Luise zu, bewegt sich die Hand nach vorne.
- Luisen Hand wird durch den IR-Fotoreflektor erkannt, woraufhin die LEDs aufleuchten.

P4 Wähle stattdessen Trude!

- Wir bauen ein Reflexionsspiel mit den beiden Mädchenfiguren.
- Luise und Lotte sind statische Figuren, die auf einem gemeinsamen Gehirn montiert sind.
- Beide Mädchen haben 1-1 LED auf dem Kopf (Luise rot, Lotte blau) und 1 grüne LED in der Mitte vor sich. 1-1 Druckknopf ist vor den beiden Mädchen angebracht.
- Wenn das Programm gestartet wird, blinken die LEDs und dann leuchtet zufällig die blaue oder rote LED auf. Die Aufgabe besteht darin, den Taster vor dem entsprechenden Mädchen zu drücken.
- Bei richtiger Antwort leuchtet die grüne LED, bei falscher Antwort leuchtet die richtige LED.
- Nach 5 Runden blinkt die grüne LED so oft wie die Anzahl der richtigen Treffer.

