

DAS DOPPELTE LOTTCHEN VON PEPERL UND DEM UNTRÜGLICHEN INSTINKT DER TIERE (T4)

S11
T4
D5
L1 P3

Schwerpunkt:

- Soziale Kompetenzen (D5)



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 VON PEPERL UND DEM UNTRÜGLICHEN INSTINKT DER TIERE (T4)

S11
 T4
 D5
 L1 P4

Schwerpunkt:

- Soziale Kompetenzen (D5)



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 Hundaussstellung!
 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 VON PEPEL UND DEM UNTRÜGLICHEN INSTINKT DER TIERE (T4)

S11
T4
D5
L1 P5

Schwerpunkt:

- Soziale Kompetenzen (D5)



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

VON PEPERL UND DEM UNTRÜGLICHEN INSTINKT DER TIERE (T4)

S11
T4
D5
L2 P3



Schwerpunkt:

- Soziale Kompetenzen (D5)

Ziele der Stunde:

- Textverstehen
- Problemlösen
- Entscheidungen treffen
- Organisieren der Gruppenarbeit

Lotte, in der Rolle von Luise, isst zum ersten Mal mit ihrem Vater im Restaurant des Hotel Imperial zu Mittag. Sie werden von den Bekannten des Vaters begrüßt, darunter vom Herrn Strobl, dem Hofrat und Peperl, seinem Hund. Zunächst rennt Peperl voller Freude auf das kleine Mädchen zu, doch als er an ihm schnuppert, merkt er, dass er es nicht kennt und rennt zu seinem Herrchen zurück. Glücklicherweise messen die Erwachsenen dem Vorfall keine große Bedeutung bei, sodass Lotte sicher sein kann, dass ihr Geheimnis nicht ans Licht kommt.

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Merkmale	Interaktionen
Lotte	klug, bescheiden, schüchtern, sie mag Fleisch	Möchte Peperl streicheln, sitzen
Peperl	Hund mit untrüglichen Instinkt	Laufen, schnüffeln
Herr Hofrat Strobl	Eleganter Hofrat, besitzt einen Hund, glaubt dem Instinkt seines Hundes nicht	Stehen, reden

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

1.  Dein Name: _____
 Ich baue: _____

2.  Dein Name: _____
 Mein Roboter kann: _____

3.  Dein Name: _____
 Das soll auch vorhanden sein: _____

4.  Dein Name: _____
 Ich denke darüber nach: _____

Lotte
Peperl
Hofrat Strobl

reden, sitzen, laufen,
jemanden beschnüffeln,
mit dem Schwanz wedeln

Einrichtung des
Restaurants
Kellner, Gäste
der Vater

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

Vorschläge

- Besprechen Sie, welche Bewegungen für einen Hund typisch sind, wenn er sich freut oder wenn er sich zurückzieht
 - Bauen Sie einfache Figuren mit beweglichen Beinen und Schwanz aus ArTeC Blöcken, schauen Sie Kurzvideos mit den Schüler*Innen an
 - Sprechen Sie mit den Kindern über die Körpersprache der Tiere. Was bedeutet wenn es...
 - den Kopf senkt?
 - mit dem Schwanz wedelt?
 - jemanden beschnüffelt?
 - den Schwanz zwischen die Hinterbeine zieht?
- Welchen Seelenzustand setzt es voraus?

Vorgeschlagene Materialien

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

DAS DOPPELTE LOTTCHEN VON PEPEL UND DEM UNTRÜGLICHEN INSTINKT DER TIERE (T4)

S11
T4
D5
L3-4
P4

Vorgeschlagene Werkzeuge:

- ArTeC-Komponenten (mindestens das 112-teilige Set) und ArTeC-Roboterbausatz (1 Studuino-Platine, 1-2 Buzzer, 1-2 Servomotoren, 2 Gleichstrommotoren, Räder, 1 Drucksensor, 1-2 IR-Fotoreflektoren)
- Mindmap, Tabelle oder Handlungsablauf
- Blanko-Charakter und Roboter-Aufgabenkarten
- Schreibwaren

Vorschläge

- Überlegen Sie, welche Gesten Menschen verwenden, wenn sie verwirrt oder verärgert sind.
- Sammeln Sie Möglichkeiten, wie man das Schnüffeln mit Robotern visualisieren kann
- Sammeln Sie Gesten, die ein Hund mit seinem Schwanz macht und was er damit ausdrückt. Besprechen Sie mit den Kindern, wie jede Bewegung visualisiert werden kann.

Schwerpunkt:

- Soziale Kompetenzen (D5)

Ziele der Stunde:

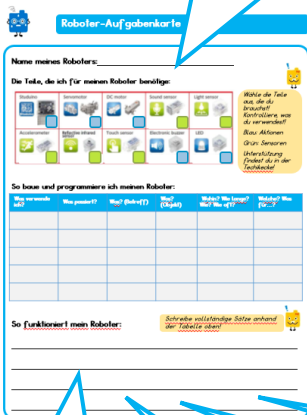
- Feinmotorik,
- Probleme lösen,
- Entscheidungen treffen,
- Lebenskompetenzen



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.

Arme und Beine
Laufen, Wedeln



Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters: _____

Die Taster, die ich für meinen Roboter benötige:

Bezeichnung	Symbol	Bezeichnung	Symbol
Stop	[Symbol]	Start	[Symbol]
... (andere Taster)	...	... (andere Taster)	...

So bauen und programmieren ich meinen Roboter:

Wie er aussieht	Was passiert?	Was? (Bediener)	Was? (Ziel)	Wann? (Zeitpunkt)	Wann? (Bediener)	Wann? (Ziel)

So (funktioniert) mein Roboter: _____

Schreibe vollständige Sätze anhand der Tabelle oben!

Verwandte Themen in der Technologie-Ecke

- Programmierung von Gleichstrommotoren (2.a, 2.b, 2.c, 2.d)
- Servomotor (3.a, 3.d)
- Taster testen und programmieren (4.a, 4.b, 4.c)
- Einsatz von Beschleunigungsmesser und Fernbedienung (4.e)
- Testen und Programmieren eines IR-Fotoreflektors (7.a, 7.b)
 - Verwendung des IR-Fotoreflektors zur Objekterkennung (7.d, 7.e)
- Verwendung von Variablen (11.a)
 - Bedingte Verzweigungen (11.b)
 - Zählen (11.c)



Lotte mit beweglichen Armen, der Hund rollt auf Zahnrädern

PROG1

Lotte signalisiert, dass sie isst, indem sie ihre Arme bewegt.
Der Hund geht auf sie zu und wedelt mit dem Schwanz, geführt von 5 Tasten

PROG2

Franz bringt einen Pfannkuchen nach dem anderen zu Lotte, die nach dem fünften nicht mehr nach mehr fragt.
Der Hund geht zu Lotte, erkennt sie aber nicht und verlässt sie

PROG3

4-beiniger Hund, angetrieben von Servomotoren

PROG4

DAS DOPPELTE LOTTCHEN VON PEPERL UND DEM UNTRÜGLICHEN INSTINKT DER TIERE (T4)

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Lotte mit beweglichen Armen, der Hund rollt auf Zahnrädern

PROG1

Lotte signalisiert, dass sie isst, indem sie ihre Arme bewegt.
Der Hund geht auf sie zu und wedelt mit dem Schwanz, geführt von 5 Tasten

PROG2

Franz bringt einen Pfannkuchen nach dem anderen zu Lotte, die nach dem fünften nicht mehr nach mehr fragt.
Der Hund geht zu Lotte, erkennt sie aber nicht und verlässt sie

PROG3

4-beiniger Hund, angetrieben von Servomotoren

PROG4



Lotte im Restaurant

P1 Lotte

- Lotte und die anderen Charaktere sind statische Figuren. Lottes Arm kann um eine Achse bewegt werden.
- Der Hund ist ein Roboter mit Gleichstrommotor, der direkt von einem Batteriehalter angetrieben wird und auf Zahnrädern anstelle von Beinen läuft.
- Wenn er eingeschaltet wird, geht er zu Lotte, wird ausgeschaltet, umgedreht und wieder eingeschaltet.

P2 Lotte hört auf, nach Pfannkuchen zu fragen

- Lotte steht still, ihr Arm ist mit einem Gleichstrommotor, ihr Hals mit einem Servomotor verbunden. Ihre andere Hand ist mit einem Druckknopf verbunden.
- Wenn der Taster gedrückt wird, bewegt sie ihre Hand viermal auf und ab und dreht dann ihren Kopf.
- Der Hund ist ein 5-Tasten-Roboter - 4 Tasten für die Richtung, 1 Taste für das Schwanzwedeln. Der Schwanz ist mit einem Servomotor am Körper des Hundes befestigt.

P3 Pepike kennt "Luise" nicht

- Lotte ist auf die gleiche Weise gebaut wie P2. Anstelle eines Druckknopfes ist an ihrer Hand ein IR-Fotoreflektor angebracht.
- Franz ist ein Roboter, der über einen Beschleunigungsmesser gesteuert wird.
- Franz rollt hin und her zu Lotte.
- Der IR-Fotoreflektor an Lottes Hand erkennt Franz und hebt und senkt dann ihre Hand.
- Wenn Franz sie zum 5. Mal erreicht, hebt Lotte ihre Hand nicht, sondern wendet den Kopf ab.
- Der Hund ist ein Spürroboter. Er ist mit 1 Geräuschsensor, 2 IR-Fotoreflektoren und 1 Servomotor ausgestattet.
- Er startet auf einer Pfote und verfolgt seinen Weg zu Lottes Pfote. Wenn sein IR-Fotoreflektor Lotte entdeckt, bleibt er stehen, wedelt mit dem Schwanz, setzt dann die Verfolgung fort und entfernt sich von Lotte.

P4 Pepike ist peinlich berührt

- Bau eines vierbeinigen Hundes nach der Bauanleitung des Herstellers, mit 3 Servomotoren.
- 1 Geräuschsensor und 1 IR-Fotoreflektor werden am Roboter angebracht.
- Der Roboter beginnt zu klatschen, geht vorwärts, bis der IR-Fotoreflektor Lotte entdeckt. Dann bückt er sich, streckt sich, dreht den Kopf und wedelt mit dem Schwanz.

