

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

S11  
T4  
D6  
L1 P3

## Schwerpunkt:

- Algorithmisches Denken –  
Lebenspraktische Kompetenzen (D6)



### 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  
 D6  
 L1 P4



## Schwerpunkt:

- Algorithmisches Denken –  
 Lebenspraktische Kompetenzen (D6)

### 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  
D6  
L1 P5

## Schwerpunkt:

- Algorithmisches Denken –  
Lebenspraktische Kompetenzen (D6)



### 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

## VON PEPERL UND DEM UNTRÜGLICHEN INSTINKT DER TIERE (T4)

S11  
T4  
D6  
L2 P3



### Schwerpunkt:

- Algorithmisches Denken – Lebenspraktische Kompetenzen (D6)

### 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**


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


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


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


 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



# PROG4

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

S11  
T4  
D6  
L3-4  
P5

## 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

- Lott 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-Fotoreflexoren 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.

