

DAS DOPPELTE LOTTCHEN

VERBRANNT SCHWEINSRIPPERLN UND ZERBROCHENES GESCHIRR (T5)

S11
T5
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

VERBRANNTES SCHWEINSRIPPERLN UND ZERBROCHENES GESCHIRR (T5)

S11
T5
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 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

VERBRANNTES SCHWEINSRIPPERLN UND ZERBROCHENES GESCHIRR (T5)

S11
T5
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

VERBRANNTES SCHWEINSRIPPERLN UND ZERBROCHENES GESCHIRR (T5)

S11
T5
D1
L2 P3



Schwerpunkt:

- Textverstehen (D1)

Ziele der Stunde:

- Textverstehen
- Problemlösen
- Entscheidungen treffen
- Organisieren der Gruppenarbeit

Langsam wurde der Mutter klar, dass seit den Sommerferien ihre andere Tochter, und nicht Lottchen bei ihr wohnt. Luise hat das Kochen schnell gelernt und bereitet ihrer Mama warmes Abendessen zu. Sie ist gerade beim Tischdecken, als ihre Mutter sie unerwartet mit Luise anredet. Mit lautem Klappern lässt das Mädchen die Teller fallen und wirft sich in die Arme der Mutter.

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Merkmale	Interaktionen
Luise	Fleißig, verwirrt	Reden, von einem Bein aufs andere treten, die Teller fallen lassen, sich in die Arme der Mutter werfen
Mutter	Müde, verwirrt, warmherzig	Reden, 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!

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
Mutter

reden, laufen, die Arme
heben und niederlassen

Tisch mit Abendessen,
Teller

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
- Bauen Sie einfache Figuren mit beweglichen Armen aus ArTeC Blöcken
- Sprechen Sie mit den Kindern über die Körpersprache und andere Formen der Metakommunikation. Was alles lässt sich durch Gestik ausdrücken?
Welchen Seelenzustand setzt es voraus?

Vorgeschlagene Materialien

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

DAS DOPPELTE LOTTCHEN

VERBRANNTES SCHWEINSRIPPERLN UND ZERBROCHENES GESCHIRR (T5)

S11
T5
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

Schwerpunkt:

- Textverstehen (D1)

Ziele der Stunde:

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

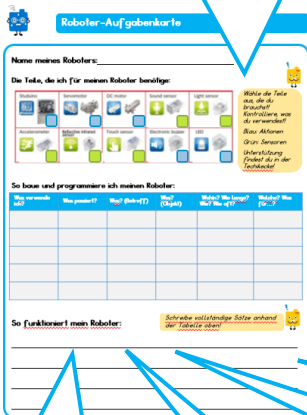
Heiratsanträge

- Überlegen Sie, welche Gesten Menschen verwenden, wenn sie schüchtern, verlegen oder schockiert sind.
- Sammeln Sie Möglichkeiten, wie Sie die Arme ausbreiten können
- Sammeln Sie Möglichkeiten, wie sich die Figuren roboterhaft umarmen können

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 Sitzen, Niederknien



Robot-Aufgabenkarte

Name meines Roboters: _____

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

Teil	Teil	Teil	Teil	Teil	Teil
Motor	Motor	Motor	Motor	Motor	Motor
Servomotor	Servomotor	Servomotor	Servomotor	Servomotor	Servomotor
Drucksensor	Drucksensor	Drucksensor	Drucksensor	Drucksensor	Drucksensor
IR-Photoreflektor	IR-Photoreflektor	IR-Photoreflektor	IR-Photoreflektor	IR-Photoreflektor	IR-Photoreflektor
Schallsensor	Schallsensor	Schallsensor	Schallsensor	Schallsensor	Schallsensor

Sie bauen und programmieren ich meinen Roboter:

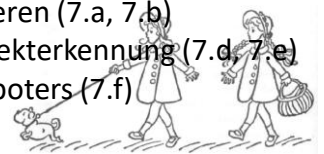
Wie schnell soll	Wie genau?	Wie oft (Reihe)?	Wie oft (Spalte)?	Wartet Sie lange?	Wartet Sie (Zeile)?

So funktioniert mein Roboter: _____

Schreiben Sie mindestens 5 Sätze anhand der Tabelle über!

Verwandte Themen in der Technologie-Ecke

- Gleichstrommotor (2.a, 2.b, 2.c, 2.d)
- Servomotor (3.a, 3.d)
- Prüfung und Programmierung von Drucksensoren (4.a, 4.b, 4.c)
- Piepser (6.a, 6.b)
- IR-Photoreflektor testen und programmieren (7.a, 7.b)
 - Einsatz des IR-Photoreflektors zur Objekterkennung (7.d, 7.e)
 - Programmierung eines Verfolgersroboters (7.f)
- Schallsensor (9.a, 9.b)



Statische Figur:
Luise mit
beweglichen Armen

PROG1

Die Mutter: spricht
mit Luis, öffnet ihre
Arme auf Knopfdruck

PROG2

Luise:
Spricht mit Mami,
lässt die Teller fallen,
wenn sie jemand
erschreckt

PROG3

Luise:
Sie spricht mit der
Mutter und lässt
dann die Teller fallen.
Sie läuft zu ihrer
Mutter, bleibt vor ihr
stehen und breitet
die Arme aus

PROG4

DAS DOPPELTE LOTTCHEN VERBRANNT SCHWEINSRIPPERLN UND ZERBROCHENES GESCHIRR (T5)

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

S11
 T5
 D1
 L3-4
 P4

Statische Figur:
 Luise mit beweglichen
 Armen

PROG1

Die Mutter: spricht mit
 Luis, öffnet ihre Arme auf
 Knopfdruck

PROG2

Luise:
 Spricht mit Mami, lässt
 die Teller fallen, wenn
 sie jemand erschreckt

PROG3

Luise:
 Sie spricht mit der
 Mutter und lässt dann
 die Teller fallen. Sie läuft
 zu ihrer Mutter, bleibt
 vor ihr stehen und
 breitet die Arme aus

PROG4



Luise and the mother

P1 Luise oder ihre Mutter

- Zahnrad, das von einem Gleichstrommotor angetrieben wird, der auf einem Batteriehalter montiert ist.
- Der Kopf der auf dem Zahnrad montierten Mutter ist auf der einen Seite rot und auf der anderen Seite weiß.
- Luise hält auf der einen Seite die Teller in den Händen und auf der anderen Seite stehen die Töpfe zu ihren Füßen.
- Während sich die Zahnräder drehen, zeigen die Mutter und Luise zwei Teile der Szene.

P2 Die Mutter

- Luise ist ein stehender Roboter, dessen Arm durch einen Gleichstrommotor an ihrem Körper befestigt ist. 1 Geräuschsensor ist an ihr befestigt.
- Auf Zuruf senkt sie ihren Arm und der Teller fällt.
- Die Mutter ist auf einem Wagen montiert. 1 Druckknopf ist an ihr befestigt, 1 rote und 1 weiße LED in ihrem Gesicht.
- Drückt man den Druckknopf, rollt sie vorwärts, während die rote LED aufleuchtet, hält dann an und die weiße LED leuchtet auf.

P3 Luise

- Die Mumie wird wie in P2 gebaut. 2 IR-Fotoreflexoren sind mit ihr verbunden.
- Man startet sie mit einem Druckknopf, sie fährt als Verfolgersroboter los und hält an einer vordefinierten Position an. Die LEDs funktionieren wie in P2.
- 1 Servomotor ist an Luises Schulter und Hals angebracht, und ein Geräuschsensor ist an den Roboter angeschlossen.
- Ein Würfel in der Hand des kleinen Mädchens stellt den Teller dar.
- Sie spreizt ihre Hände mit dem Servomotor und der Teller fällt herunter. Ihr Kopf dreht sich um ihren Hals: Lottes Kopf wird zum Kopf von Luise.

P4 Luise

- Die Mutter wird auf ähnliche Weise wie in P3 konstruiert. Wir bringen einen Beschleunigungsmesser, einen IR-Fotoreflexor und einen Summer an.
- Der Beschleunigungsmesser wird verwendet, um das kleine Mädchen zum Roboter zu führen, und wenn der IR-Fotoreflexor das kleine Mädchen erkennt, hält er an, die rote LED erlischt, die weiße LED leuchtet auf und ein Summer ertönt.
- Die Hand des kleinen Mädchens ist an einem Getriebemechanismus befestigt, der von einem Gleichstrommotor angetrieben wird, ein Servomotor ist in der Platte montiert.
- Luise hält den Teller in der Hand, senkt den Teller auf die Zahnstange des Gleichstrommotors am Geräuschsensor und der Servomotor bewirkt, dass sich der Teller öffnet, als ob er in zwei Teile zerbrechen würde.
- Währenddessen dreht sich ihr Kopf von Lotte zu Luise, wie in P3.

