

DER RÄUBER HOTZENPLOTZ

Vorsicht, Gold! (T2)



S12
T2
D2
L1 P5

Schwerpunkt:

- Graphomotorik (D2)

Aufgabe5: Gestalten Sie eine Schatzkiste!

Die Schüler*innen gestalten ihre eigene Schatztruhe. Besprechen Sie, was in einer Schatzkiste aufbewahrt werden kann. Wie groß sollte eine Schatzkiste sein? Wie kann man sie versichern? Überlegen Sie sich mechanische Lösungen, die es ermöglicht, zu bemerken, wenn jemand die Truhe geöffnet hat. Geben Sie der Kreativität der Kinder freien Raum, jedes Material kann verwendet werden.

Jede Lösung ist richtig!

Es kann jedes Werkzeug und Material verwendet werden!

Ideenbasar – einige Ideen:

- Materialien zu verwenden: Tonpapier, Kleber, Schere, Farben
- Drucken Sie die Schlossvorlage aus

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

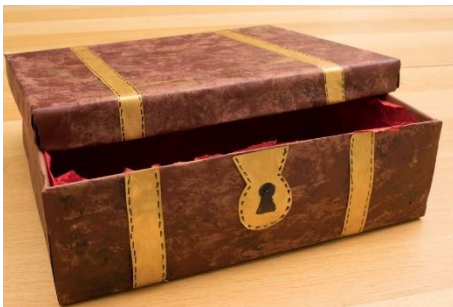
Förderbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Kreativität

Zusätzlich:

- Fachschwerpunkt – Kunst
- Begabtenförderung



Aufgabe6: Eine Bastelanleitung schreiben

Eine der häufigsten Aufsatzformen ist die Beschreibung. In der Unterstufe ist die Vorgangsbeschreibung ein wichtiger Punkt des Deutschunterrichts. Erstellen Sie die Bastelanleitung anhand der beigefügten Bilder. Die Schüler*innen schneiden die Bilder aus und stellen die Reihenfolge fest. Das unterstützt sie beim Erstellen der Vorgangsbeschreibung. Ältere Kinder können Sie zu anspruchsvollerer Arbeit bewegen, indem Sie mehrere Bilder zur Verfügung stellen. Verwenden Sie beliebig viele der Phasenfotos von der zweiten Seite.

Jede Lösung ist richtig!

Ideenbasar – einige Ideen:

- Brainstorming über Bastelanleitungen und über die mögliche Reihenfolge der Bilder
- Erfinden ähnlicher Aufgaben

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sprachförderung
- Serialität
- Kreativität

Zusätzlich:

- Fachschwerpunkte – Muttersprache, Kunst
- Begabtenförderung



DER RÄUBER HOTZENPLOTZ

Vorsicht, Gold!

(T2)



S12
T2
D2
L1 P6

Schwerpunkt:

- Graphomotorik (D2)

Aufgabe7: Backen Sie Zwetschkenkuchen!

Kinder sind gerne aktiv in der Küche und einige Schulen integrieren Haushalt sogar in den Stundenplan. Im Rahmen des Gegenstandes können sie einen Pflaumenkuchen backen. Unser lieber Freund Zoltán Szokolay hat uns das Rezept zur Verfügung gestellt, wir haben es selber ausprobiert. Unterstützung bei dem Backen finden Sie auch auf seinem YouTube-Kanal. Wir danken ihm auch auf diesem Wege für sein Erlaubnis beim Veröffentlichen des Rezeptes.

Nutzen Sie die Gelegenheit, die einzelnen Schritte des Vorgangs mit den Kindern zu besprechen. Auch die Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge können beim Backen und Kochen sehr gut veranschaulicht werden. Viele Bereiche der Mathematik können auch berührt werden: Messen, Maßeinheiten, Multiplikation, Brüche usw.

Jede Lösung ist richtig!

Auch andere Rezepte dürfen selbstverständlich verwendet werden.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Materialien zu verwenden: Zutaten des Zwetschkenkuchens, Küchenutensilien
- Drucken Sie die Rezepte für die Kinder aus, oder gestalten sie eine Seite für ihr eigenes Rezeptbuch

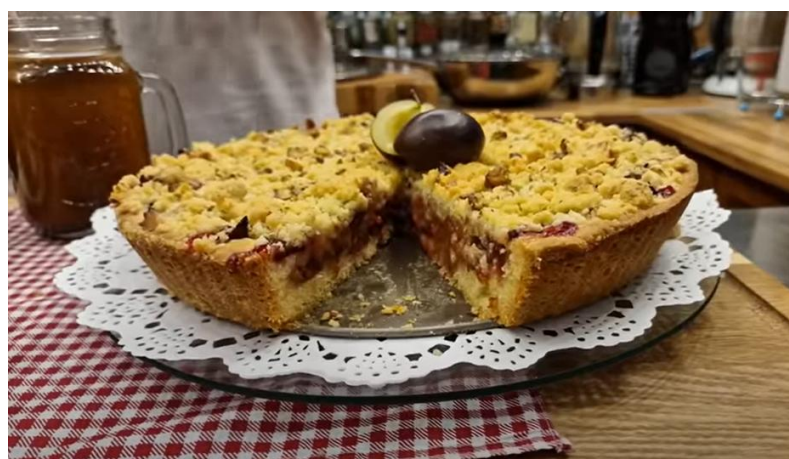
Förderbereiche:

Im Fokus:

- Mathematische Kompetenzen
- Serialität
- Lebenspraktische Erziehung
- Soziale Kompetenzen (Teamarbeit)
- Kreativität

Zusätzlich:

- Fachschwerpunkt – Ernährung und Haushalt
- Begabtenförderung



Idea: Szoky's kitchen:

<https://www.youtube.com/watch?v=E2LK1h91n0w&list=PLY94CkoEYXN4QKMuhADAG1i--SV3rnYaz&index=14>

DER RÄUBER HOTZENPLOTZ

Vorsicht, Gold!
(T2)



S12
T2
D2
L2 P3

Schwerpunkt:

- Graphomotorik (D2)

Ziele der Stunde:

- Textverstehen
- Problemlösen
- Entscheidungen treffen
- Organisieren der Gruppenarbeit

Als Kasperl und Seppel erfahren, dass die Kaffeemühle der Großmutter gestohlen worden ist, beschließen sie, den Räuber selber zu fangen. Sie denken den ganzen Tag nach und beschließen dann, Hotzenplotz eine Falle zu stellen. Dazu wird eine Holzkiste mit Sand gefüllt und der Deckel fest zugenaelt. In den Boden der Kiste wird ein kleines Loch gebohrt, damit der Sand unterwegs herausrieselt und den Weg zur Höhle des Räubers weist. Auf der Seite malen sie: „Vorsicht Gold!“ mit roter Farbe, damit Hotzenplotz es unbedingt erlangen möge.

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Merkmale	Interaktionen
Kasperl	Großmutter, Enkel, Seppels bester Freund, sehr klug, trägt eine rote Zipfelmütze	kann sprechen, Sand schaufeln, Loch in die Kiste bohren, die Kiste auf den Handwagen heben
Seppel	Kasperls bester Freund, nicht besonders klug aber treu und zuverlässig, trägt einen grünen Seppel-Hut	kann sprechen, Sand schaufeln, Kistendeckel zunageln, die Kiste auf den Handwagen 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
 - beim Malen
 - beim Handwagen Ziehen
 - beim Kübel Tragen
- Bauen Sie einfache Figuren mit beweglichen Beinen und Armen aus ArTeC Blöcken



Dein Name _____

Ich baue: _____

Kasperl
Seppel



Dein Name _____

Mein Roboter kann: _____

sich bewegen, reden, die Hände heben, den Kistendeckel zunageln



Dein Name _____

Das soll auch vorhanden sein: _____

Scheune, Handwagen, Kiste



Dein Name _____

Ich denke darüber nach: _____

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

Vorgeschlagene Materialien

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

DER RÄUBER HOTZENPLOTZ

Vorsicht, Gold! (T2)



S12
T2
D2
L3 P1

Vorgeschlagene Materialien

- ArTeC-Blöcke (mindestens das 112-teilige Set) und ArTeC-Robotikset (1 Studuino-Motherboard, 2 Gleichstrommotoren, Räder, 2-4 Servomotoren, 1 Berührungssensor, 1-2 IR-Fotoreflektoren, 1-2 Summer)
- Mindmap- oder Diagrammentwurf, Storyline
- Charakterkarten und Roboter-Aufgabenkartenvorlage
- Bleistift

Schwerpunkt:

- Graphomotorik (D2)

Ziele der Stunde:

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

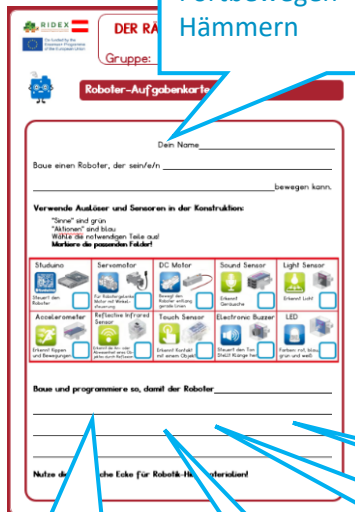
Wie fülle ich die Roboter-Karten aus?

- Wählen Sie die „Aktivität“ des Roboters und seine Programmierkomplexität entsprechend der Charakter-Aufgabenkarte, dem Entwicklungsziel und dem Programmierniveau, das zu den Fähigkeiten des Kindes passt.
- Bei Bedarf können weitere Roboterkarten ausgefüllt werden (zur Verdeutlichung oder zur Differenzierung).

Wie fülle ich die Roboter-Karten aus?

- Wählen Sie die Aktivität des Roboters und die Komplexität des Programms entsprechend den Fähigkeiten des Kindes, basierend auf der Charakterkarte, dem Entwicklungsaspekt und der Programmierstufe.
- 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.

Arm heben
Fortbewegen
Hämmern



Verwandte Themen in der Technik-Ecke

Gleichstrommotor programmieren

Den Motor anlassen, bis der Sensor eine Änderung erkennt (4.b, 4.c)

Servomotor programmieren

Den Arm nach oben und unten bewegen (3.b)

Testen und Programmieren des Berührungssensors (4.a, 4.b, 4.c)

Testen und Programmieren von IR-Fotoreflektoren (7.a, 7.c, 7.e)

Verwendung eines IR-Fotoreflektors zur Erkennung eines Objekts (7.d, 7.e)

Linienverfolgungsroboter mit 1 IR-Fotoreфлектор

Verwenden des Summers (6.a, 6.b)

Statische Figur:
Kasperl oder Seppel,
Handkarren, Holzkiste
mit beweglichem
Deckel (Achsen als
Scharniere
verwenden)

PROG1

Kasperl geht in die
Scheune und holt
einen Eimer mit der
roten Farbe

PROG2

Seppel nagelt den
Kistendeckel zu

PROG3

Kasperl und Seppel
heben zu zweit die
Kiste auf

PROG4

DER RÄUBER HOTZENPLOTZ

Vorsicht, Gold! (T2)



S12
T2
D2
L3 P2

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmirebenen

Statische Figur: Kasperl oder Seppel, Handkarren, Holzkiste mit beweglichem Deckel (Achsen als Scharniere verwenden)

PROG1

Kasperl geht in die Scheune und holt einen Eimer mit der roten Farbe

PROG2

Seppel nagelt den Kistendeckel zu

PROG3

Kasperl und Seppel heben zu zweit die Kiste auf

PROG4

Kasperl, Seppel

P1 Kasperl, Seppel

- Statische Figuren
- Baue Kasperl, der seine Arme mechanisch auf Achsen bewegen kann

ODER

- Baue Seppel, der seinen Arm mit einem Hammer heben kann.

P2 Kasperl

- Baue Kasperl, der sich zur Scheune bewegt, dort umdreht, und zurückkommt (DC-Motor)

P3 Seppel, Kasperl

- Baue Seppel, der seinen Arm mit einem Hammer hebt und auf die Kiste schlägt (Servomotor) eventuell „Autsch!“ ruft (Summer).

oder

- Baue Kasperl, der mit einem Pinsel in der Hand auf die Seite der Kiste schreibt - seinen Arm links und rechts bewegt (Servomotor) und dabei Seppel den Plan erklärt (Summer)

P4 Kasperl, Seppel

- Kasperl und Seppel heben gleichzeitig ihre Arme, die Kiste liegt darauf, dann heben sie die eine Seite weiter hoch und lassen die Kiste auf den Wagen rutschen

oder

- Baue Kasperl, der zur Scheune geht und zurückkehrt – er folgt einer Linie (IR-Fotoreflektor) und auf dem Rückweg bleibt beim Seppel oder der Kiste stehen (Berührungssensor oder IR-Fotoreflektor)

