

DER RÄUBER HOTZENPLOTZ ALLE THEMEN



S12
T1-4
D1-12
L1 P1

Ziel der Stunde:

- Aufwärmen, kennenlernen, Entscheidungen treffen
- Auswahl eines Textteiles zur Erarbeitung
- Förderung der Kreativität

Aktivität	Methode/Interaktion	Output	1. Vorbereitung
			Zeitbedarf: 10 min
			Materialbedarf: Text zur Zusammenfassung
			Zwei gute Freunde Kasperl und Seppel machen sich auf den Weg, um den berüchtigten Räuber Hotzenplotz zu fangen, der die wertvolle Kaffeemühle ihrer Großmutter gestohlen hat. Leider geraten sie dabei in den Händen des Räubers und eines bösen Zauberers.
Kurzes Verstellen des gesamten Projektes (5St)	Frontale Informationsübergabe	Schüler denken in 5-stündigen Einheiten	
Einteilung der Gruppen: Teilen Sie die Schüler in 5 Gruppen	Ideen aus dem Leitfaden für Lehrkräfte verwenden	Zweckgemäße homogene oder heterogene Gruppen	
Vorlesen der Zusammenfassung	Frontal, Gruppen- oder Einzellesen	Schüler stellen sich nach den ersten Zeilen vor, was passieren könnte.	
Auswählen der Aufgaben	Gruppen organisieren sich selbstständig oder Sie teilen sie ein		

Aktivität	Methode / Interaktion	Output	2. Arbeiten an der Aufgabe
			Zeitbedarf: 25 min
			Materialbedarf: Arbeitsblätter, Ideenblätter Jeder Rohstoff und jede Technik darf verwendet werden: Zeichnen, Basteln, ArTeC Bauelemente, Tonpapier, Karton, recycelte Materialien Machen Sie die Kinder auf die selektive Abfallsammlung aufmerksam.
Arbeit an der ausgewählten Aufgabe	Die Gruppen sollen die mit der Aufgabe verbundene Szene durch Zeichnen, Bauen, Basteln, etc... ins Leben rufen. Lassen Sie der Kreativität der Kinder freien Lauf: Die unterschiedlichen Sichtpunkte helfen ihnen, sich auf die kommenden Stunden vorzubereiten. Passen Sie auf die Gruppendynamik auf! Falls nötig, helfen Sie beim Verteilen der Aufgaben und Materialien.	Erwarten Sie keine Meisterwerke. Das ist eine Art Brainstorming, bei dem jeder experimentieren und aus den eigenen Fehlern lernen darf/soll.	

Aktivität	Methode/Interaktion	Auswertung	3. Bewertung
			Zeitbedarf: 10 min
Präsentation	Jede Gruppe präsentiert ihre Werke	Bewerten Sie • Den Prozess (Zügigkeit, Selbstständigkeit) • Die Originalität (Vielfalt von Ideen und Materialien) • Insbesondere das Handgeschick (Effizienz, Präzision bei den Ecken, Linien, etc)	
Bewertung	Zu besprechen: • Wie das Arbeiten im Team verlaufen ist • Was einem an der Arbeit einer anderen Gruppe gefallen hat.		

DER RÄUBER HOTZENPLOTZ ALLE THEMEN



S12
T1-5
D1-12
L1 P2

Ziel der Stunde:

- Aufwärmen, kennenlernen, Entscheidungen treffen
- Auswahl eines Textteiles zur Erarbeitung
- Förderung der Kreativität

In der Einführung sollen sich die Schüler anhand dieser wenigen Sätze vorstellen können, was in der Geschichte passieren könnte.

Zusammenfassung:

Zwei gute Freunde Kasperl und Seppel machen sich auf den Weg, um den berüchtigten Räuber Hotzenplotz zu fangen, der die wertvolle Kaffeemühle ihrer Großmutter gestohlen hat. Leider geraten sie dabei in den Händen des Räubers und eines bösen Zauberers.

Vorlesen der Zusammenfassung:

- Selbstständiges Lesen
- Ein Schüler*in liest der ganzen Gruppe vor
- Sie lesen der ganzen Klasse vor

Aufgabenauswahl:

- Es hängt von der ausgewählten Aufgabe ab, welchen Text die Gruppe in den kommenden Stunden erarbeiten wird
 - Die Gruppen wählen selbstständig – Sie versuchen den Ablauf so zu steuern, dass unterschiedliche Aufgaben gewählt werden.
 - Sie teilen die Aufgaben aus Auf dieser Weise können Sie die kommenden Stunden schon zu Beginn des Projektes planen.
- Auf den kommenden Seiten finden Sie Hinweise daran, mit welcher Aufgabe welche Fähigkeiten gefördert werden können.
- Unterstützen Sie die Kinder dabei, ihre Kreativität zu nutzen. Der Ideenbasar enthält nur Vorschläge keine Lösungen zum Nachmachen!
- Unterschiedliche Sichtweisen helfen den Kindern sich auf die kommenden Stunden vorzubereiten.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

DER RÄUBER HOTZENPLOTZ

S12
L1
P1

Gruppe:

Zwei gute Freunde Kasperl und Seppel machen sich auf den Weg um den berüchtigten Räuber Hotzenplotz zu fangen, der die wertvolle Kaffeemühle ihrer Großmutter gestohlen hat. Leider geraten sie dabei in den Händen des Räubers und eines bösen Zauberers. Zum Schluss gelingt es ihnen, sich zu befreien und auch Großmutter bekommt ihre Kaffeemühle zurück.

Ich arbeite daran:

11

Ich mache Klammerfiguren



Verwende Buntstifte, Schere, Kleber und Wascheklammern
Idee 1

12, 13

Ich löse Rätsel



Löse Logische Rätsel!
Idee 2, Idee 3

14

Ich erstelle animierte Bilder!



Verwende Canva oder andere online Programme.
Idee 4

Was befindet sich in Ideenbasar?

- Brainstormingseiten der Aufwärmearbeiten
- Auf diesen Seiten:
 - Dobblespiel
 - Komponieren
 - Werken (Wollenhund)
 - Arbeit mit der Europakarte
 - Kochbuch
 - Speisekarte