

BOBULA AUF DEM MARKT (T3)



S16
T3
D10
L1 P3

Im Fokus:

- Förderung der Kreativität (D10)

Aufgabe 1: Ein Werbeplakat gestalten

Gestalten Sie ein Werbeplakat für den Markt!

Organisieren Sie einen Markt im Klassenzimmer!

Es gibt keine falsche Lösung!

Jede Art von Werkzeug und Material kann verwendet werden! Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar verwenden, Ihre eigenen Ideen einbringen oder die Kinder das Problem einfach kreativ lösen lassen.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Gespräch über den Markt, Werbung
- Erstellen Sie ein Plakat des Marktes oder des Angebots im Raum (I6)
- Worum geht es bei der ökologischen Landwirtschaft? (I6)

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie auf den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sozialkompetenzen
- Feinmotorik
- Kreativität

Zusätzlich:

- Lebenskompetenzen
- Fachschwerpunkt – Werken, Haushalt und Kochen



Aufgabe 2: Ein Monopoly-Spiel gestalten

Fertige ein Monopoly-Spiel! Sprechen Sie über das Familienbudget.

Es gibt keine falsche Lösung!

Jede Art von Werkzeug und Material kann verwendet werden! Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar verwenden, Ihre eigenen Ideen einbringen oder die Kinder das Problem einfach kreativ lösen lassen.

Ideenbasar – einige Ideen:

- They can use recycled materials, textiles, boxes, cardboard, stones, rubber glue, etc. (I5)
- How can we save money?

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie auf den Ideenblättern!

Machen Sie Fotos von den angefangenen und fertigen Werkstücken.

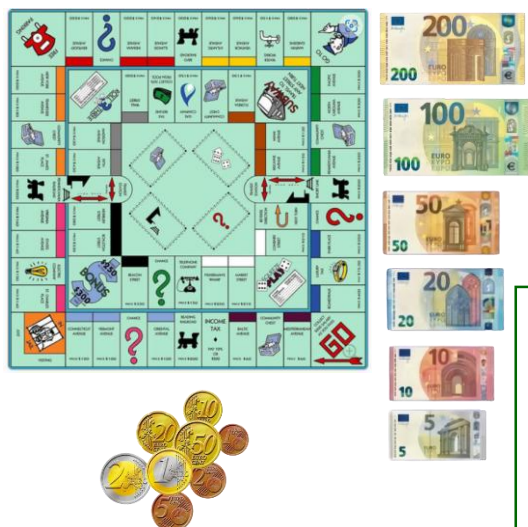
Förderbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Orientation
- Kreativität

Zusätzlich:

- Lebenskompetenzen
- Fachschwerpunkt – Mathe, Zeichnen, Werken
- Begabtenförderung



Umgang mit dem Resultat:

Hängen Sie die Bilder auf einem großen Poster an die Wand und bitten Sie die Kinder darum, sie nach einer von ihnen festgelegten Regel anzuordnen. Aufbewahren Sie die Objekte in einem Schaukasten. Bringen Sie ein Etikett mit dem Namen der Gruppe an!

BOBULA AUF DEM MARKT (T3)



S16
T3
D10
L2 P3

"Bobula", flüsterte die Großmutter. Das kleine Mädchen öffnete das eine Auge. Das Zimmer war noch dunkel. "Auch wenn die Sonne noch nicht auf deinen Bauch scheint, müssen wir gehen", hörte sie die Stimme ihrer Großmutter. Bobula sprang unter der Decke hervor und begann, im Zimmer auf und ab zu laufen, als wäre sie der größte Mensch auf der Welt.

Oma und Opa konnten nicht aufhören zu staunen. "Mein Gott, du bist wirklich gewachsen", wiederholten sie vor sich hin und nickten anerkennend. Bobula trank zum Frühstück einen Becher Milch.

Durch das Fenster sah sie zu, als Opa die Gemüsekisten in das Auto lud. Er stellte die Paradeiserkisten auf das Autodach, er schnürte sie fest, so dass das Auto wie ein riesiger Schinken aussah.

"Die Nacht riecht nach Paradeiser!", rief Bobula.

Bobula fiel auf, dass die Vögel so früh noch gar nicht sangen. Als sie die Stadt erreichten, dämmerte es bereits. Sie packten Paradeiser, Paprika und Radieschen auf einen großen Tisch auf dem Markt aus. Die runden Paradeiser, knackige rote und weiße Paprikaschoten, die Radieschen, und die zotteligen Kopfsalate fanden alle ihre Bewunderer. Die ersten Kunden sahen noch wie Schlafwandler aus, die den Weg zurück ins Bett nicht mehr finden konnten. Ihre Augen waren so winzig wie die eines Maulwurfs. Bobula sah sofort, dass sie nur auf den Markt kamen, um bei ihnen Paprika einzukaufen. Mit dem Paprikastiel konnten sie nämlich ihre Augenlider aufstützen. Die später eintreffenden Kunden waren ausgeruhter, hatten aber einen Bärenhunger. Großmutter band Bobula eine Schürze um die Taille. Die Großmutter hatte die gleiche Schürze, nur größer.

Bobula setzte ihren neuen breitkrempigen Strohhut und verkaufte Paradeiser. Sie entschied über ihr Schicksal. Die Paradeiser sammelten sich gehorsam in den Säckchen. Sie standen stramm auf der Waage und marschierten gleichmäßig in die Taschen der Kunden.

Erst waren die Radieschen weg, dann die Tomaten, also erledigte Bobula die Arbeit. Sie sagte zu niemandem ein Wort, sondern zog sich ins Auto zurück, rollte sich zusammen und eine Minute später schlief sie tief und fest.

Im Fokus:

- Förderung der Kreativität (D10)

Ziele der Stunde:

- Textverstehen
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Gruppenarbeit organisieren

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Eigenschaften	Interaktionen
Bobula	Hat Abenteuer gern	Verkauft auf dem Markt Wird wütend
Opa und Oma	alter, nett, haben Bobula sehr lieb	Bauen Gemüse an, verkaufen auf dem Markt
Verkaufsstand	Die Waage und die Waren liegen auf dem Tisch	die Großeltern und Bobula verkaufen die Tomaten und Radieschen

Vorschläge:

- Identifizieren Sie die Charaktere des Textes, achten Sie besonders auf die Haupthandlungen, Eigenschaften, Gefühle und Bewegungen.
- Wie wachst du an Wochentagen und Wochenenden auf?
- Was isst du zum Frühstück?
- Wie hältst du dein Zimmer in Ordnung?
- Warst du schon auf dem Markt? Kannst du verhandeln?

So wird die Charakterkarte ausgefüllt:

Jeder Schüler füllt seine eigene Charakterkarte aus:

- schreibt den Namen der Figur
- ihre Eigenschaften, Bewegungen, Reaktionen, usw.
- sammelt die Elemente der Umgebung, andere Utensilien und die zu bauende Gegenstände
- Überlegt sich die Phasen, Werkzeuge und Materialien für den Bau des Roboters

Die Schüler können bei Bedarf mehrere Teile der Charakterkarte verwenden!

Bobula
Großeltern
Käufer*innen

Aufgabenkarten für die Charaktere


 Ich baue: _____
 Dein Name: _____


 Mein Roboter kann: _____
 Dein Name: _____


 Das soll auch vorhanden sein: _____
 Dein Name: _____


 Ich denke darüber nach: _____
 Dein Name: _____

Aufwachen, herumschauen
Die Augen öffnen
Gemüse verkaufen

Schlafzimmer
Kiste mit Gemüse
Verkaufsstand

Die wichtigsten Handlungen der Geschichte
Benötigte Mediendateien
Unterteilen Sie den Textabschnitt in Teile
Erstellen Sie eine Liste der benötigten Dinge

BOBULA AUF DEM MARKT (T3)



S16
T3
D10
L3-4
P4

Vorgeschlagene Materialien

- ArTeC-Blöcke (mindestens das 112er-Set) und ArTeC-Roboter-Set (1 oder 2 Studuino-Motherboards, 2 Gleichstrommotoren, 1 Servomotor, 4 rote LEDs, 2 IR-Fotoreflexoren, 1 oder 5 Berührungssensoren), Achsen
- Mindmap oder Chart-Entwurf, Storyline
- Zeichenkarten und Robotik-Aufgabenkartenvorlage, Bleistift

Im Fokus:

- Förderung der Kreativität (D10)

Ziele der Stunde:

- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Körperschema

Vorschläge

Frühstück, Reisen, Markt

- Besprechen Sie mit den Kindern die Begriffe "Markt", "Waren" und "Geld".
- Führen Sie ein Gespräch über die Landwirtschaft in der Familie
- Womit zahlen wir heute für Waren? Wie haben die Menschen früher gezahlt?
- Bauen Sie einen Gemüsestand mit ArTeC-Blöcken.

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.

Aufwachen,
frühstücken
Ein- und

auspacken
abwiegen
verkaufen

Verwandte Themen in der technischen Ecke

- Programmierung des Servomotors (3.a, 3.b)
- LED verwenden (5.a)
- Testen und Programmieren des IR-Fotoreflexors (7.a, 7.c, 7.e)
 - Verwendung des IR-Fotoreflexors zur Erkennung eines Objekts (7.d, 7.e)
- Verwendung von Variablen (11.)
 - Zählen (11.c)

Puppenspiel für die
Marktszene mit
Figuren, die sich mit
Achsen bewegen

PROG1

Marktszene mit
Puppentheater

PROG2

Die Kunden kaufen
eine zufällige Anzahl
von Tomaten

PROG3

Der Roboter zählt,
wie viele Tomaten
von den Kunden
gekauft werden

PROG4

BOBULA AUF DEM MARKT (T3)



S15
T3
D10
L3-4
P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Puppenspiel für die Marktszene mit Figuren, die sich mit Achsen bewegen

PROG1

Marktszene mit Puppentheater

PROG2

Die Kunden kaufen eine zufällige Anzahl von Tomaten

PROG3

Der Roboter zählt, wie viele Tomaten von den Kunden gekauft werden

PROG4

Bobula verkauft mit ihren Großeltern Gemüse auf dem Markt

P1 Puppentheater

- Bau der Figuren für die Marktszene
- Ihre Köpfe und Arme drehen sich auf Achsen
- Wir spielen die Marktszene als Puppenspieler

P2 Roboter-Puppentheater

- 5 LEDs leuchten an der Vorderseite des Puppentheaters und symbolisieren die Tomaten
- Wir montieren Bobula auf einen Servomotor, der sich hinter der Vorderseite des Puppentheaters befindet.
- Wir schließen einen Berührungssensor an der Vorderseite des Puppentheaters an.
- Wenn ein Kunde (Figur) kommt, drückt er auf den Berührungssensor, und bei jedem Druck erlischt eine LED.
- Bobula kippt mit jedem Kunden tiefer und tiefer.

P3 Zufälliges Einkaufen

- Wir bauen das Puppentheater ähnlich wie bei P2
- Wir schließen einen IR-Fotoreflektor an das Puppentheater an, der die Ankunft der Kunden erkennt.
- Wenn ein Kunde eintrifft, erlischt eine zufällige Anzahl von LEDs, und Bobula kippt im Verhältnis zur Anzahl der erloschenen LEDs nach vorne.

P4 Zählendes Puppentheater

- Wir bauen das Puppentheater ähnlich wie P3, dieses Mal mit 2 IR-Fotoreflektoren.
- Der Kunde ist ein Roboter, der mit 4 Berührungssensoren gesteuert werden kann.
- Ein IR-Fotoreflektor zählt, wie viele Tomaten der Kunde haben möchte, je nachdem, wie oft sich der Kunde dem IR-Fotoreflektor nähert und entfernt.
- Wenn der Kunde seinen Einkauf beenden möchte, rollt er zum nächsten IR-Fotoreflektor. Dadurch erlischt die gleiche Anzahl von LEDs wie die Anzahl der vom Kunden gewünschten Tomaten.
- Bobula kippt proportional zur Anzahl der vom Kunden gekauften Tomaten nach vorne.

