

BOBULA ONKEL VIRSONY (T4)



S16
T4
D2
L1 P3

Im Fokus:

- Graphomotorik (D2)

Aufgabe 1: Machen Sie eine Obstsalat! Bauen Sie ein Fahrrad aus Obst.

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:

- Reden Sie über gesunde Ernährung.
- Basteln Sie eine Obstschale (I9, I6)
- Was ist Übergewicht und Untergewicht? (I9)
- Verwandle Obst in ein Verkehrsmittel (I9)

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie auf den Ideenblättern!



Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sozialkompetenzen
- Feinmotorik
- Kreativität

Zusätzlich:

- Lebenskompetenzen
- Fachschwerpunkt – Biologie, Kunst
- Lebenspraktische Kompetenzen



Aufgabe 2: Bauen Sie ein Straßenmodell! Bauen Sie Häuser, Verkehrsmittel, Gärten, Spielplätze! Sprechen Sie über die Beziehungen zwischen den Nachbarn.

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:

- Sie können Papier, Tonpapier, Obst, Buntstifte, Filzstifte, Scheren, Klebstoff, Obstschneider usw. benutzen (I8, I9)
- Warum sind nachbarschaftliche Beziehungen wichtig?
- Was ist der Unterschied zwischen dem Wohnen in einem Hochhaus und in einem Einfamilienhaus?

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, Kunst, 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 ONKEL VIRSONY (T4)



S16
T4
D2
L2 P3

Onkel Virsony wohnte in Großvaters Straße. Onkel Virsony war ein Schmied. Er war riesig. Bobula brauchte so lange, um mit ihrem Blick von Onkel Virsonys Zeh bis zu seinem Scheitel zu schauen, als würde sie einen mittelgroßen Lolli ablecken. Onkel Virsony hatte einen großen runden Bauch; wenn es regnete, hätte Bobula sich sogar darunter verstecken können, wenn sie den Mut dazu gehabt hätte.

Die Beine von Onkel Virsony waren lustig. Klein und krumm, wie die von einem Mops. Sie hatten es nicht einfach, denn sie mussten jeden Tag Onkel Virsony tragen.

Anstatt zu Fuß zu gehen, setzte sich Onkel Virsony gewöhnlich auf sein altes Fahrrad und fuhr an Opas Haus vorbei. Zweimal am Tag. Später fand Bobula heraus, dass Onkel Virsony Pferde hatte, und er fuhr zum Stall, um sie zu füttern.

Das einzige Lebewesen, das Onkel Virsony und sein klapperndes Fahrrad nicht leiden konnte, war Zamat, der Hund von Bobulas Großvater. Einmal, als Zamat noch neu im Haus war, rannte er auf die Straße und bellte Onkel Virsonys kleine, flinke Beine an. Fast hätte Zamat ein Stück Stoff aus seiner Hose geholt, aber Onkel Virsony war der Meinung, dass die Hose schon ausreichend Löcher zum Lüften hatte. Ruhig stieg er vom Fahrrad ab und sprach Zamat mit seiner tiefen Stimme an: "Was ist denn los, Kürbiskern?"

Erst da merkte Zamat, dass er nicht vorsichtig genug gewesen war, denn neben Onkel Virsonys kleinen Beinen war auch ein riesiger Bauch da, der sich nun bedrohlich über ihn erhob. In diesem Moment drehte er sich auf den Fersen um und rannte hinter den Zaun. Onkel Virsony, der nun völlig ruhig war, stieg wieder auf sein Fahrrad und setzte seinen Weg fort.

Pippin, der Hahn, der die Lästereien schon immer gern verbreitete, war Zeuge des Vorfalls. Von nun an krächte er immer: "Zamat, der Hund mit dem Kaninchenherz!"

Zamat versuchte später, den Helden zu spielen, aber hinter einem Zaun ist es leicht zu bellen.

Im Fokus:

- Graphomotorik (D2)

Ziele der Stunde:

- Textverstehen
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Gruppenarbeit organisieren

Vorschläge:

- Identifizieren Sie die Charaktere des Textes, achten Sie besonders auf die Haupthandlungen, Eigenschaften, Gefühle und Bewegungen.
- Welche Tiere leben auf dem Hof?
- Was produzieren die Menschen im Garten?
- Welche Aufgaben hat ein Hund auf einem Bauernhof?
- Warum gibt es so viele Hunde in einem Dorf?

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Eigenschaften	Interaktionen
Zamat, der Hund	Klein	Bellt, läuft, mutig hinter dem Zaun
Onkel Virsony	Hat ein großes Pferd	Fährt Rad, steigt ab
Pippin, der Hahn	Beobachtet alles genau	Kräht

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!

Onkel Virsony
Zamat, der Hund
Pippin, der Hahn

mit dem Fahrrad
ankommen
Bellen, rennen,
entmutigen

Haus
Zaun

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

Aufgabenkarten für die Charaktere

✂

✂

✂

✂

✂

✂

Zamat läuft zu Onkel Virsony und zieht ihm an der Hose.

BOBULA ONKEL VIRSONY (T4)



S15
T4
D2
L3-4
P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmierungsebenen

Bobula, Onkel Virsony, Zamat, Pippin, die Straße, Figuren auf Fahrrädern „Puppentheater“

PROG1

Onkel Virsony kommt mit seinem Fahrrad auf der Straße an.

PROG2

Onkel Virsony wird von Zamat angebellt und steigt dann vom Fahrrad ab.

PROG3

Zamat läuft zu Onkel Virsony und zieht ihm an der Hose.

PROG4

Onkel Virsony kommt auf der Straße an

P1 Puppentheater

- Aufbau der Figuren in der Szene
- Ihr Kopf und ihre Arme können auf Achsen bewegt werden, das Tor kann geöffnet werden, die Räder des Fahrrades drehen sich
- Der Kopf des Welpen ist beweglich

P2 Die Ankunft von Onkel Virsony

- a.) Der Aufbau der Figur ist ähnlich wie bei P1
- Onkel Virsony bewegt seinen Mund
- b.) bellender Ton
 - macht ein Geräusch mit dem Summer
- c.) Onkel Virsony wird auf ein Fahrrad gesetzt
 - 2 Gleichstrommotoren, die hintereinander geschaltet werden, um die Charakteristik eines Fahrrads zu erzeugen

P3 Angriff gegen Onkel Virsony

- a.) Onkel Virsony kommt mit seinem Fahrrad an und hält vor dem Haus der Großeltern
 - bewegt seinen Mund mit Hilfe eines Servomotors (eventuell 2 Servomotoren)
- b.) Zamat läuft auf Onkel Virsony zu
 - wenn er über IR ein Hindernis (Onkel Virsony) erkennt, bleibt er stehen
- c.) Zamat zerrt an der Hose
 - Auf Knopfdruck bewegt er sich vorwärts- und rückwärts

P4 Pippin beobachtet Zamat beim Angriff

- a.) Als Onkel Virsony ankommt, geht Zamat auf ihn zu.
 - IR erkennt das Hindernis
 - Der Summer ertönt
 - Zamat wedelt mit dem Schwanz oder hebt den Kopf mit einem Servomotor
- b.) Er erkennt das Objekt (Onkel Virsonys Bein)
 - mit einem Berührungssensor wird das Zerrn der Hose durch Hin- und Herbewegen simuliert
- c.) Onkel Virsony redet zum Hund
 - mit der Bewegung von Onkel Virsony's Mund wird dargestellt, dass Onkel Virsony spricht
 - Der Summer macht den Ton
 - Zamat erschrickt und läuft hinter den Zaun zurück

