

BOBULA ONKEL VIRSONY (T4)



S16
T4
D3
L1 P3

Im Fokus:

- Raumorientation (D3)

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
D3
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 Virsony's 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:

- Raumorientation (D3)

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





Ich baue:

Dein Name: _____





Mein Roboter kann:

Dein Name: _____





Das soll auch vorhanden sein:

Dein Name: _____





Ich denke darüber nach:

Dein Name: _____

BOBULA ONKEL VIRSONY (T4)



S16
T4
D3
L3-4
P4

Empfohlene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set) und das ArTeC Robotikset (2 Studuino Quader, 2 DC-Motoren, Räder, 1,2 oder 6 Servomotoren, 1,2 oder 6 Berührungssensoren, 1 IR-Photoreflektor)
- Gedankenkarte oder Tabellenentwurf, Handlung der Geschichte
- Charakterkarten und Roboter-Aufgabenkarten
- Schreibzeug

Vorschläge:

Radfahren, bellen

- Reden Sie mit den Kindern über die Begriffe Übergewicht und Untergewicht
- Diskutieren Sie die Unterschiede zwischen dem Leben in der Stadt und auf dem Land
- Welche Schilder werden zur Verkehrsregelung verwendet?
- Bauen Sie ein Fahrrad aus ArTeC-Würfeln

Im Fokus:

- Raumorientierung (D3)

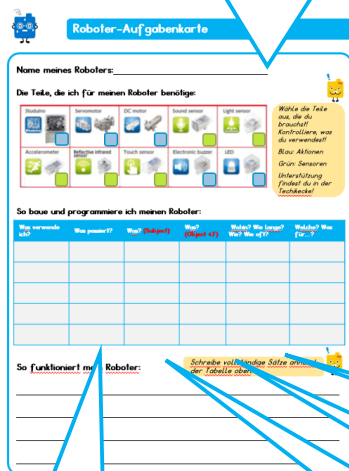
Ziele der Stunde:

- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Körperschema

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.

radeln
bellen
ankommen und
losfahren
angreifen
krähen



Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters: _____

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

Roboter	Servomotor	DC-Motor	Stromkabel	Light sensor
Accelerometer	Drucksensor	Touch sensor	Stromkabel	LED

Wähle die Teile aus, die du brauchst! Kreuze an, was du verwendest!

Wie funktioniert mein Roboter?

Wie verarbeite ich?	Wie passe ich?	Wie? (Befehl)	Wohin? (Ziel)	Welches Licht?	Welches Licht?

So funktioniert mein Roboter:

Schreibe vollständige Sätze an, um die Tabelle oben zu füllen.

Verwandte Themen in der Technikecke

- Programmieren des Servomotors
 - Bewegen der Elemente unter einem bestimmten Winkel, die auf dem Servomotor montiert sind (3.a)
 - Wiederholte Bewegung (3.b)
- Testen und programmieren des IR-Photoreflektors (7.a, 7.c, 7.e)
 - Verwenden des IR-Photoreflektors um einen Gegenstand auszuweichen (7.d, 7.e)
- Testen und programmieren des Schallsensors (9.a)
 - Den Roboter mit Schal aktivieren (9.b)
- LEDs verwenden (5.a)
 - Blinken (5.b)
- Summer verwenden (6.a)

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

BOBULA ONKEL VIRSONY (T4)



S15
T4
D3
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
- b.) bellender Ton
 - Onkel Virsony bewegt seinen Mund
 - 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

