

DIE GEHEIMNISVOLLE MINUSCH EINE MERKWÜRDIGE DAME (T1)

S19
T1
D2
L1 P3

Schwerpunkt:

- Graphomotorik (D2)



Aufgabe 1: Katzenmemory mit Beebots

Die Schüler/Innen spielen einzeln oder in Kleingruppen mit Beebots. Die größeren Katzenkarten werden unter eine durchsichtige Beebotmatte gelegt, aus den kleineren Karten bildet man einen Stapel. Die Spieler ziehen eine Karte aus dem Stapel, beobachten das Bild und steuern den Beebot zum passenden Paar.

Es gibt keine falsche Lösung!

Korrigieren Sie den Weg des Beebots gemeinsam, falls nötig!

Sie können die Bilder aus dem Ideenbasar verwenden, oder eigene Bilder ausdrucken.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Fertige Bilder zum Beebot-Memory
- Katzenkärtchen

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

TIPPS!

1. Legen Sie mehrere Matten nebeneinander, um das Feld zu vergrößern
2. Die durchsichtige BeeBot-Matte kann mit einer klaren Tischfolie ersetzt werden. Zeichnen Sie mit wasserfestem Stift einen Raster mit 15x15cm großen Quadraten darauf!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Orientation im Raum
- Analytisches Denken
- Kreativität

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit, Gedächtnis
- Fachschwerpunkt – Bildnerische Erziehung
- Begabtenförderung



Aufgabe 2: Katzenorigami

Die Schüler/Innen schauen sich das Video an und falten die Katzenfiguren nach.

Das Video kann verlangsamt abgespielt, oder immer wieder gestoppt werden, damit die Kinder mit dem Prozess mitkommen können.

Die Aufgabe kann für ältere Schüler/Innen oder in der Begabtenförderung komplexer gestaltet werden, wenn das Video zuerst im normalen Tempo abgespielt, und mit dem Falten erst danach begonnen wird.

Für die Sprachförderung sollen die Schüler/Innen die erforderlichen Schritte auch verbal formulieren, bevor sie mit der Faltarbeit anfangen.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Unterschiedliche Katzenfiguren zum Falten
- Selbstverständlich dürfen eigene Designs erfunden werden!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Kreativität
- Orientation
- Kurzzeitgedächtnis

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit
- Fachschwerpunkt – Technisches Werken
- Begabtenförderung



Umgang mit dem Resultat:

Fotografieren Sie die fertigen Papierfiguren und scannen Sie die selbstgemachten BeeBot-Kärtchen ein.

Organisieren Sie eine Ausstellung in der Klasse, oder testen Sie die Spielkärtchen mit anderen Gruppen!

DIE GEHEIMNISVOLLE MINUSCH EINE MERKWÜRDIGE DAME (T1)

S19
T1
D2
L1 P4

Schwerpunkt:

- Graphomotorik (D2)



Aufgabe 3: Zeitungsredaktion

Die Schüler/Innen lernen die Alltage einer Zeitungsredaktion kennen. Sie schlüpfen in die Rolle des Chefredakteurs, planen das Titelblatt, rekrutieren Journalisten und starten neue Rubriken. Es gibt unendlich viele Möglichkeiten für Situationsspiele.

Es gibt keine falsche Lösung!

Verwenden Sie die Ideen aus dem Ideenbasar, oder lassen Sie der Kreativität der Kinder freien Lauf!



designed by freepik

Ideenbasar – einige Ideen:

- Situationsspiele
- Fragen du Ideen

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sprachförderung
- Wortschatz, Ausdrucksfähigkeit
- Kreativität

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit, Gedächtnis
- Fachschwerpunkt – Muttersprache
- Begabtenförderung

Aufgabe 4: Katzenspielfeld planen

Die Schüler/Innen planen und gestalten einen Spielfeld für Katzen oder andere Hobbytiere. Recherchieren Sie gemeinsam im Internet, was für Bedürfnisse die ausgewählten Tierchen haben.

Es gibt keine falsche Lösung!

Verwenden Sie die Ideen aus dem Ideenbasar oder lassen Sie der Kreativität der Kinder freien Lauf!



Ideenbasar – einige Ideen:

- Unterschiedliche Katzenspielfelder
- Selbstverständlich dürfen eigene Designs erfunden werden!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Kreativität
- Textverständnis

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit
- Fachschwerpunkt – Technisches Werken
- Begabtenförderung

Umgang mit dem Resultat:

Fotografieren Sie die fertigen Werkstücke. Organisieren Sie eine Ausstellung oder ein Tierbedarfsgeschäft in der Klasse!

DIE GEHEIMNISVOLLE MINUSCH EINE MERKWÜRDIGE DAME (T1)

S19
 T1
 D2
 L1 P5

Schwerpunkt:
 • Graphomotorik (D2)



Aufgabe 7: Katzentangram

Die Schüler/Innen lernen das Tangramspiel kennen. Ein Quadrat wird in sieben verschiedene ebene Figuren aufgeschnitten. Aus den fünf Dreiecken unterschiedlicher Größe, aus dem Quadrat und Parallelogramm können Figuren aufgebaut werden. Diesmal werden ausschließlich Katzenfiguren gebildet.

Die Kärtchen werden ausgedruckt, foliert und aufgeschnitten, dann beginnt das Spiel des Nachlegens. Das Spiel kann komplexer gemacht werden, wenn die Schüler/Innen das Bild eine Zeit lang beobachten, und dann aus Gedächtnis legen müssen.

Werden die Kärtchen in Schwarzweiß ausgedruckt, oder nur die Silhouetten gezeigt, können andere kognitive Funktionen gefördert werden.

Es gibt keine falsche Lösung!

Verwenden Sie die Ideen aus dem Ideenbasar, oder erfinden Sie neue Figuren!



Ideenbasar – einige Ideen:

- Tangramfiguren mit Katzenbildern
- Tangramquadrat zum Aufschneiden (falls kein Tangramspiel aus Holz, Kunststoff, ... vorhanden)

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Orientation
- Gedächtnis
- Analyse-Synthese
- Kreativität

Zusätzlich:

- Fachschwerpunkt – Werken, Bildnerische Erziehung
- Begabtenförderung

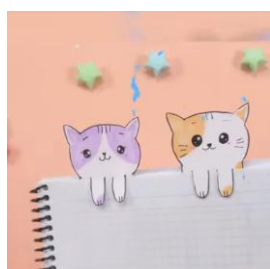


Aufgabe 8: Lesezeichen basteln

Die Schüler/Innen gestalten ein Lesezeichen in Katzenform.

Es gibt keine falsche Lösung!

Verwenden Sie die Vorlagen aus dem Ideenbasar oder lassen Sie der Kreativität der Kinder freien Lauf!



Ideenbasar – einige Ideen:

- Unterschiedliche Lesezeichen
- Selbstverständlich dürfen eigene Designs erfunden werden!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Kreativität
- Textverständnis

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit
- Fachschwerpunkt – Bildnerische Erziehung
- Begabtenförderung

Umgang mit dem Resultat:

Fotografieren Sie die fertigen Werkstücke. Organisieren Sie eine Ausstellung oder ein Tierbedarfsgeschäft in der Klasse!

DIE GEHEIMNISVOLLE MINUSCH EINE MERKWÜRDIGE DAME (T1)

S19
T1
D2
L2 P3



Schwerpunkt:

- Graphomotorik (D2)

Ziele der Stunde:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Organisieren der Gruppenarbeit

Ganz in der Nähe erklang ein wütendes Bellen. Sie blickten beide auf. Ein großer Schäferhund rannte, wie ein Besessener, hinter etwas her. Sie konnten nicht erkennen, was dieses Etwas war. Es verschwand zwischen parkenden Autos, und der Hund raste hinterdrein. Gleich darauf raschelte es heftig in der großen Ulme, unter der die Autos standen. (...)

Tibbe und Herr Schmitt blieben noch stehen und sahen in den Baum. Und nun erblickten sie etwas, ganz hoch oben, zwischen den neuen Blättern. Ein Bein. Ein Bein mit einem hübschen Strumpf und einem Lackschuh.

"Himmel, das ist ja eine Dame!" sagte Herr Schmitt.

"Stimmt", sagte Tibbe. "Und so hoch. Wie ist sie da so schnell hinaufgekommen?"

Nun kam auch ein Kopf zum Vorschein, ein ängstliches Gesicht mit großen bängigen Augen und ein Schopf roter Haare. "Ist er weg?" rief der Kopf.

"Er ist weg! Kommen Sie herunter!" rief Tibbe.

"Ich traue mich nicht", klagte das Fräulein. "Es ist so hoch."

Tibbe schaute sich um. In der Nähe stand ein Lieferwagen. Vorsichtig kletterte er auf das Dach des Autos und streckte seine Hand so weit wie möglich aus. Die junge Dame begann mit Händen und Füßen auf das Ende ihres Astes zuzukriechen. Dann ließ sie sich auf einen Ast darunter fallen und ergriff Tibbes Hand. Und auf einmal schien sie sehr gelenkig zu sein. Mit einem Sprung war sie auf dem Dach des Wagens und mit einem weiteren stand sie auf der Straße.

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Merkmale	Interaktionen
Tibbe, Herr Schmitt	Freundlich, erstaunt, hilfsbereit	sprechen, zum Baum gehen, helfen die Dame herunter
Minusch	Junge Dame, kann schnell rennen und klettern	Schnell rennen, in den Baum hochklettern, runterspringen
Marsch	Aggressiver Hund	Läuft der Dame nach, bellt

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 beobachten
- Bauen Sie einfache Figuren mit beweglichen Beinen und Armen aus ArTeC Blöcken
- Schauen Sie gemeinsam Bilder über aggressive, bellende Hunde. Welche Körperhaltung ist typisch bei diesem Verhalten? Studieren Sie gemeinsam die Körpersprache der Hunde.

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!



Ich baue:
Dein Name:



Mein Roboter kann:
Dein Name:



Das soll auch vorhanden sein:
Dein Name:



Ich denke darüber nach:
Dein Name:

Tibbe, Herr Schmitt
Minusch
Marsch

sich bewegen, reden, die Hände heben, hinauf-/hinabklettern, springen

Bäume
Autos, Transporter
Häuser
Bank auf dem Platz

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

Vorgeschlagene Materialien

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

DIE GEHEIMNISVOLLE MINUSCH EINE MERKWÜRDIGE DAME (T1)

S19
 T1
 D2
 L3-4
 P4



Vorgeschlagene Materialien

- ArTeC-Blöcke (mindestens das 112-teilige Set) und ArTeC-Robotikset (1 Studuino-Motherboard, 2 Gleichstrommotoren, Räder, 2-3 Servomotoren, 1 Berührungssensor, 1 oder 2 IR-Fotoreflektoren, 1 oder 2 Summer)
- Mindmap- oder Diagrammentwurf, Handlung der Geschichte
- Charakter- und Roboterkarten
- Schreibzeug

Schwerpunkt:

- Graphomotorik (D2)

Ziele der Stunde:

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

Vorschläge

- Überlegen Sie, welche Gesten Menschen und Tiere verwenden, wenn sie Angst haben oder flüchten
- Sammeln Sie Möglichkeiten, wie der Roboter gesteuert werden könnte, um sich entlang einer bestimmten Route zu bewegen (zwischen den parkenden Autos laufen)
- Sammeln Sie Möglichkeiten zur Erkennung, wann der Roboter an einem Objekt ankommt (Baum)

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
 Fortbewegung
 Hindernis erkennen
 Klettern

Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters: _____

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

--	--	--	--	--	--	--	--

So bauen und programmieren ich meinen Roboter:

Wie er aussieht	Was passiert?	Was (Bedeutung)	Was (Ziele)	Was (Material)	Was (Zeit)

So funktioniert mein Roboter: _____

Schreibe vollständige Sätze anhand der Tabelle oben!

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)
- Linienvollführungsroboter mit 1 IR-Fotoreflektor
- Labyrinthdurchquerender Roboter
- Verwenden des Summers (6.a, 6.b)
- Verwendung von Zufallszahlen (10.a)

Statische Figur:
 Herr Schmitt oder
 Tibbe, die ihre
 Arme bewegen
 können

PROG1

Minusch rennt zum
 Baum und versucht
 hochzuklettern,
 indem sie ihre
 Hände hochstreckt

PROG2

Marsch rennt,
 wenn er den Baum
 erkennt, bleibt er
 stehen und bellt

PROG3

Minusch rennt
 entlang einer Linie,
 Marsch folgt ihr,
 rennt ihr nach und
 bellt

PROG4

DIE GEHEIMNISVOLLE MINUSCH EINE MERKWÜRDIGE DAME (T1)

S19
T1
D2
L3-4
P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Statische Figur:
Herr Schmitt oder
Tibbe, die ihre
Arme bewegen
können

PROG1

Minusch rennt zum
Baum und versucht
hochzuklettern,
indem sie ihre Hände
hochstreckt

PROG2

Marsch rennt,
wenn er den Baum
erkennt, bleibt er
stehen und bellt

PROG3

Minusch rennt
entlang einer Linie,
Marsch folgt ihr,
rennt ihr nach und
bellt

PROG4



Großmutter, Hotzenplotz und die Kaffeemühle

P1 Tibbe, Herr Schmitt

- Statische Figuren
- Baue Tibbe oder Herrn Schmitt, die ihre Arme mechanisch auf Achsen bewegen können

P2 Minusch

- Baue Minusch, sie bewegt sich auf Rädern, angetrieben von 2 DC-Motoren
- Stelle die Betriebszeit der Motoren so ein, dass sie vor dem Baum stehenbleibt
- Sie hebt ihre Hände und versucht hochzuklettern (verwende dazu Servomotoren)

P3 Marsch

- Baue Marsch, den aggressiven Hund
- Er rennt mithilfe von zwei DC-Motoren
- Mit einem IR-Photoreflektor bleibt er stehen, wenn er den Baum erkennt
- Am Baum bleibt er stehen und bellt (Summer)

P4 Minusch und Marsch

- Minusch folgt einer Linie und rennt zum Baum
- Marsch folgt Minusch, mithilfe vom IR-Photoreflektor rennt er Minusch nach
- Er bellt

ODER

- Minusch sitzt oben im Baum und baumelt mit den Beinen (Servomotoren)
- Marsch rennt den Baumstamm herum und bellt

