

DIE GEHEIMNISVOLLE MINUSCH EINE ZUGELAUFENE KATZE (T2)

S19
 T2
 D11
 L1 P4



Schwerpunkt: • Sprachbewusstheit (D11)

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: Katzenspielplatz planen

Die Schüler/Innen planen und gestalten einen Spielplatz 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 Katzenspielplätze
- 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 ZUGELAUFENE KATZE (T2)

S19
T2
D11
L1 P5

Schwerpunkt: • Sprachbewusstheit (D11)



Aufgabe 5: Katzennamen

Die Schüler/Innen erfinden lustige Katzennamen. Die sprachliche Bewusstheit wird gefördert. Alliterierende Namen, Namen als Beispiele verschiedener grammatischen Phänomene werden gefragt.

Es gibt keine falsche Lösung!

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

Ideenbasar – einige Ideen:

- Arbeitsblatt mit Katzenbildern

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sprachförderung
- Wortschatz, Grammatik
- Kreativität

Zusätzlich:

- Fachschwerpunkt – Muttersprache
- Begabtenförderung



Aufgabe 6: Katzenspielzeug basteln

Die Schüler/Innen planen und gestalten Spielzeuge 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 Katzenspielzeuge
- Selbstverständlich dürfen eigene Designs erfunden werden!

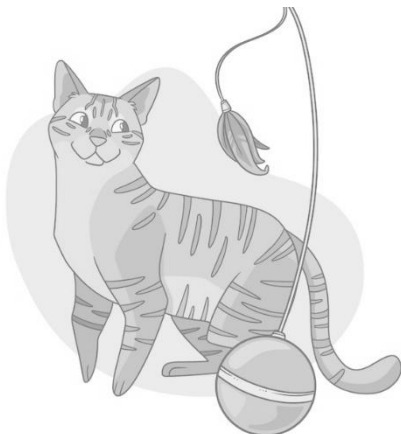
Förderbereiche:

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 ZUGELAUFENE KATZE (T2)

S19
T2
D11
L1 P7



Schwerpunkt: • Sprachbewusstheit (D11)

Aufgabe 7: Zeitungsartikel schreiben

Die Schüler/Innen lernen die unterschiedlichen Formen der Zeitungsartikel kennen.

Was macht eine Nachricht aus? Was ist der Unterschied zwischen einer Reportage und einem Bericht? Warum muss ein Interview geplant werden?

Diese Fragen können alle beantwortet werden.

Es gibt keine falsche Lösung!

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

Ideenbasar – einige Ideen:

- Schreibanlässe
- Merkmale der unterschiedlichen Genres

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

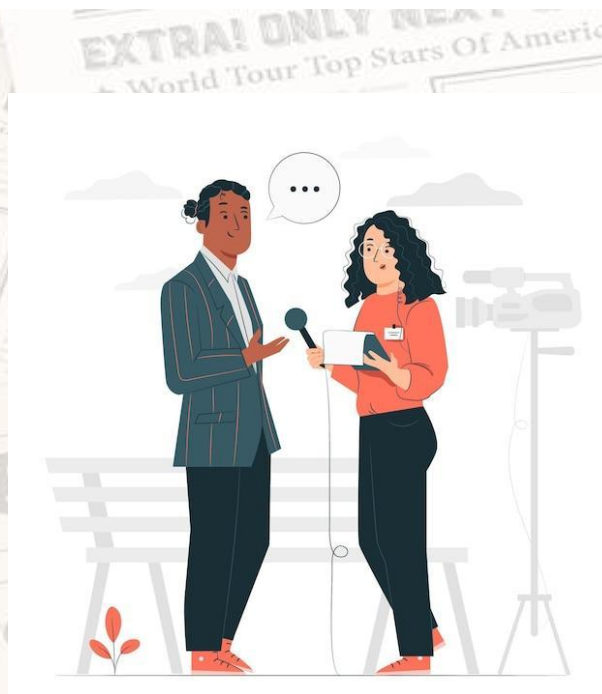
Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sprachförderung
- Wortschatz
- Ausdrucksfähigkeit in der Schrift

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit
- Fachschwerpunkt – Muttersprache
- Begabtenförderung



DIE GEHEIMNISVOLLE MINUSCH EINE ZUGELAUFENE KATZE (T2)

S19
 T2
 D11
 L2 P3



Schwerpunkt:

- Sprachbewusstheit (D11)

Ziele der Stunde:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Organisieren der Gruppenarbeit

"Ich habe alles von ihm erfahren", sagte Fräulein Minusch und zeigte auf Fluff. "Er hat mir alles über Sie erzählt. Ich habe übrigens mit sehr vielen Katzen aus der Nachbarschaft gesprochen. Alle sagten, dass Sie am allernettesten wären."

Tibbe wurde rot. Er fühlte sich sehr geschmeichelt. "Sie... Sie sprechen mit Katzen?" fragte er.

"Ja."

Was für ein Unsinn, dachte Tibbe. Die ist ein bisschen verrückt. "Und... eh... wie kommt es, dass Sie mit Katzen sprechen können?"

"Ich war selbst eine", sagte sie.

Vollkommen verrückt, dachte Tibbe.

Fräulein Minusch war zum Ofen gegangen, und hatte sich neben Fluff gesetzt. Sie saßen zusammen auf einer Decke, und Tibbe hörte beide miteinander schnurren. Es klang recht friedlich. Ob ich doch den Artikel über sie schreiben sollte? Dachte Tibbe.

"Heute Nacht beherbergte ich eine schnurrende Dame bei mir, die durch das Dachfenster in meine Wohnung kam und mir mitteilte, dass sie früher eine Katze gewesen sei..."

Dann werde ich noch am selben Tag an die Luft gesetzt, dachte Tibbe. Er hörte nun, dass sie miteinander sprachen, das Fräulein und sein Kater. Sie schnurrten leise.

"Was sagt Fluff jetzt?" fragte er zum Spaß.

"Er sagt, dass Ihre Pfefferminzbonbons auf dem obersten Brett des Bücherbords in einem Marmeladenglas liegen. Sie haben sie selbst dorthin gestellt."

Tibbe stand auf und sah nach. Es war so.

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Merkmale	Interaktionen
Minusch	Junge Dame, schüchtern, „kätzische“ Eigenschaften, kann schnurren	Sprechen mit Menschen und Katzen, gehen, schnurren
Tibbe	verzweifelt und ratlos wegen seiner Arbeit, glaubt Minusch nicht	Sprechen, tippen
Fluff	kann schnurren, beobachtet alles genau	Sitzt vorm Kamin, schnurrt

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!

Minusch
 Tibbe,
 Fluff

sich bewegen, reden,
 schnurren, liegen, sitzen,
 im Raum wandeln, tippen

Einrichtung im Zimmer,
 Bücherregal,
 Pfefferminzbonbons,
 Tisch, Schreibmaschine

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

Vorschläge

- Recherchieren Sie im Internet, wie Schnurren zustande kommt, welche Katzenarten schnurren können, in welcher Situationen sie es tun, etc.
- Besprechen Sie, wie die alten mechanischen Schreibmaschinen funktionieren. Bauen Sie ein bewegliches Modell aus ArTeC-Blöcken.
- Vergleichen Sie mechanische Schreibmaschinen mit modernen Druckern.
- Lernen Sie das 10-Fingersystem kennen.

Vorgeschlagene Materialien

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

DIE GEHEIMNISVOLLE MINUSCH EINE ZUGELAUFENE KATZE (T2)

S19
T2
D11
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

Vorschläge

- Überlegen Sie, welche Gesten Menschen und Tiere machen, wenn sie Zufrieden und entspannt sind
- Sammeln Sie Möglichkeiten, wie man mit ArTeC-Robotern das Schnurren darstellen könnte.
- Überlegen Sie, wie ein Modell einer mechanischen Schreibmaschine mit ArTeC-Komponenten betreiben lässt.

Schnurren
Fortbewegen
Hindernis erkennen

Schwerpunkt:

- Sprachbewusstheit (D11)

Ziele der Stunde:

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

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.

Verwandte Themen in der Technikecke

- Programmieren des DC-Motors
 - Mehrmaliges Drehen der Achse (2.a, 2.b)
 - Drehen des Motors, bis der Sensor eine Veränderung feststellt (4.b, 4.c)
- Programmieren der Servomotors
 - Mehrmaliges Bewegen des Arms (3.b)
- Prüfung und Programmierung des IR-Fotoreflektors (7.a)
 - Verwendung eines IR-Fotoreflektors zur Erkennung eines Objekts (7.e)
- LED verwenden (5.a)
 - Blinken (5.b)
- Summer verwenden

Statische Figur:
Fluff.
Baue eine Katze,
die Beine sind auf
Achsen zu
bewegen, damit sie
sitzen und liegen
kann.

PROG1

Minusch redet zu
Tibbe, dann geht zu
Fluff und miaut

PROG2

Minusch und Fluff
schnurren, Tibbe
geht zum
Bücherregal und
nimmt sich
Pfefferminz-
bonbons

PROG3

Tibbe sitzt am Tisch
und tippt (hebt und
senkt seine Hände).
Auf dem Tisch steht
eine
funktionierende
Schreibmaschine.

PROG4

DIE GEHEIMNISVOLLE MINUSCH EINE ZUGELAUFENE KATZE (T2)

S19
T2
D11
L3-4
P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Statische Figur: Fluff.
Baue eine Katze, die
Beine sind auf
Achsen zu bewegen,
damit sie sitzen und
liegen kann.

PROG1

Minusch redet zu
Tibbe, dann geht zu
Fluff und miaut

PROG2

Minusch geht zu
Fluff und schnurrt
ODER
Tibbe geht zum
Bücherregal und
nimmt sich
Pfefferminzbonbons

PROG3

Tibbe sitzt am Tisch
und tippt (hebt und
senkt seine Hände).
Auf dem Tisch steht
eine funktionierende
Schreibmaschine.

PROG4



Fluff, Minusch, Tibbe und die Schreibmaschine

P1 Fluff

- Statische Figur
- Baue Fluff, er kann sitzen und sich hinlegen, wie die Katzen es tun

P2 Minusch

- Baue Minusch, sie bewegt sich auf Rädern, angetrieben von 2 DC-Motoren
- Zuerst steht sie neben Tibbe und redet zu ihm, dann geht sie zu Fluff
- Stelle die Betriebszeit der Motoren so ein, dass sie beim Fluff stehenbleibt
- Wenn sie bei Fluff angekommen ist, miaut sie

P3 Minusch oder Tibbe

- Baue Minusch, wie in P2 und noch zusätzlich einen IR-Photoreflektor ein
- Wenn der IR-Photoreflektor Fluff detektiert, werden die Motoren abgestellt und der Summer aktiviert

ODER

- Baue Tibbe, er folgt einer Linie
- Er wandelt verzweifelt durch den Raum und sucht nach den Pfefferminzbonbons, dann geht zum Bücherregal
- Mit einem anderen IR-Photoreflektor bleibt er stehen, wenn er das Regal erreicht
- Er streckt seine Arme hoch du hebt die Bonbons herunter

P4 Tibbe und die Schreibmaschine

- Tibbe sitzt am Tisch. Er hebt und senkt seine Hände und das Tippen darzustellen
- Die Schreibmaschine steht auf dem Tisch, die Tasten bewegen sich mithilfe von Servomotoren

