

# DIE GEHEIMNISVOLLE MINUSCH EINE ZUGELAUFENE KATZE (T2)

S19  
T2  
D12  
L1 P4



## Schwerpunkt:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)

### 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  
D12  
L1 P5



## Schwerpunkt:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)

### 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!

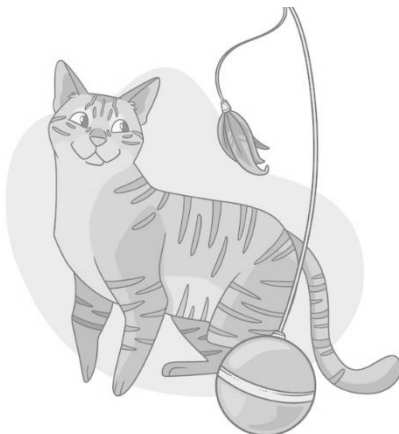
### Förderbereiche:

#### 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  
D12  
L1 P7



## Schwerpunkt:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)

### 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:

- Schreibenlässe
- Merkmale der unterschiedlichen Genres

**Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!**

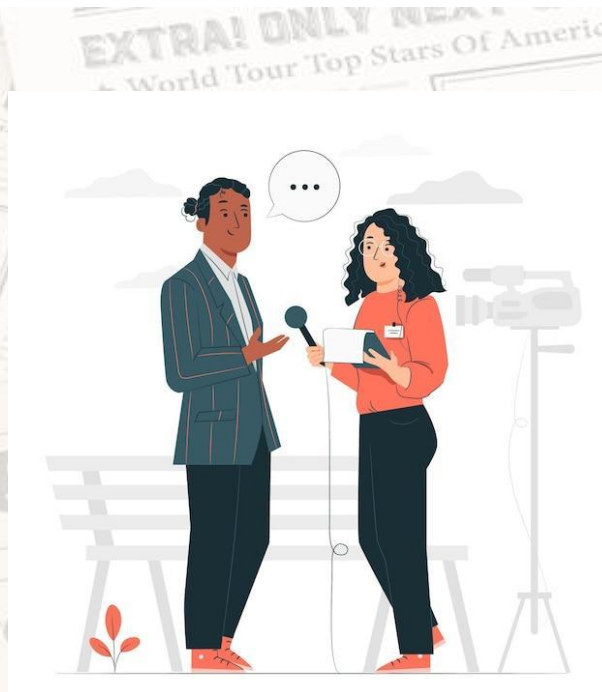
### Förderbereiche:

#### Im Fokus:

- Sprachförderung
- Wortschatz
- Ausdrucksfähigkeit in der Schrift

#### Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit
- Fachschwerpunkt – Muttersprache
- Begabtenförderung



# DIE GEHEIMNISVOLLE MINUSCH EINE ZUGELAUFENE KATZE (T2)

S19  
T2  
D12  
L2 P3



## Schwerpunkt:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)

## 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  
Mediadateien 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  
D12  
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:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)

## 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  
D12  
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

