

# DIE GEHEIMNISVOLLE MINUSCH DER EMPFANG FÜR HERRN SCHMITT (T3)

S19  
T3  
D1  
L1 P3



## Schwerpunkt:

- Textverständnis (D1)

### 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 DER EMPFANG FÜR HERRN SCHMITT (T3)

S19  
T3  
D1  
L1 P4

## Schwerpunkt: • Textverständnis (D1)



### 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 DER EMPFANG FÜR HERRN SCHMITT (T3)

S19  
 T3  
 D1  
 L1 P5



**Schwerpunkt:**  
 • Textverständnis (D1)

## 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 DER EMPFANG FÜR HERRN SCHMITT (T3)

S19  
T3  
D1  
L2 P3



## Schwerpunkt:

- Textverstehen (D1)

## Ziele der Stunde:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Organisieren der Gruppenarbeit

"Herr Ellenmaß will sprechen", sagten die Leute. Sie drängten alle nach vorn, um gut hören zu können, und durch das Gedränge wurde Minusch von Tibbe getrennt.

Er stand hinten, während sie ganz nach vorn geschoben und neben das Tischchen gedrängt wurde, hinter dem Herr Ellenmaß seine Rede hielt.

"Sehr geehrter Jubilar", begann er, "meine Damen und Herren!" Alle waren still.

"Es ist mir eine große Freude zu sehen, dass Sie alle in so großer Zahl erschienen sind..." sagte Herr Ellenmaß. Während er sprach, hielt er seine Autoschlüssel in der Hand. Er ließ sie sacht über den Tisch hin und her baumeln. Tibbe sah zu Minusch hin und bemerkte zu seinem Schrecken, dass ihre Augen hin und her gingen, wie bei einem Tennisspiel. Sie hörte überhaupt nicht zu, sie schaute nur gebannt auf die baumelnden Schlüssel, gerade wie eine Katze, die etwas sieht, was sich bewegt. Gleich hascht sie danach, dachte Tibbe und hüstelte betont, aber sie kümmerte sich nicht darum.

"...Viele unter uns haben bei Herrn Schmitt die Schulbank gedrückt", fuhr der Sprecher fort. "Und wir alle..."

Patsch!

Mit einem Schlag haschte das behandschuhte Pfötchen von Minusch nach den Schlüsseln, die klirrend auf den Tisch fielen.

## Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

| Charakter                     | Merkmale                                        | Interaktionen                             |
|-------------------------------|-------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| Tibbe                         | besorgt, kauft Handschuhe für Minusch           | Sprechen, gehen                           |
| Minusch                       | hat „kätzische“ Eigenschaften, trägt Handschuhe | Nach sich bewegenden Gegenständen haschen |
| H.Schmitt, H. Ellenmaß, Gäste | Unterschiedliche Figuren                        | Plaudern, hören der Vorlesung zu          |

## 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 oder Videos über spielende und jagende Katzen an. Welche Bewegungen sind für sie typisch? Wie ist ihr Blick? Gibt es immer eine „Vorbereitungsphase“? Woran ist diese zu erkennen?

## 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!



Dein Name \_\_\_\_\_

Ich baue: \_\_\_\_\_

Minusch  
Herr Ellenmaß  
Tibbe, Herr Schmitt, Gäste



Dein Name \_\_\_\_\_

Mein Roboter kann: \_\_\_\_\_

sich bewegen, reden, die Hände heben, fucheln, zuhauen, mit dem Schlüssel spielen



Dein Name \_\_\_\_\_

Das soll auch vorhanden sein: \_\_\_\_\_

Tisch  
Gäste  
Schlüssel



Dein Name \_\_\_\_\_

Ich denke darüber nach: \_\_\_\_\_

Haupthandlungen der Geschichte  
Mediadeiten 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 DER EMPFANG FÜR HERRN SCHMITT (T3)

S19  
 T3  
 D1  
 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 Körperhaltung die Menschen und Tiere aufnehmen, wenn sie sehr stark konzentrieren.
- Sammeln Sie Möglichkeiten, wie man diese Geste mit Robotern darstellen könnte.
- Sammeln Sie Möglichkeiten, wie der Roboter gesteuert werden könnte, um das Zuschlagen zum Schlüsselbund je genauer darstellen zu können.

Kopf hin- und herdrehen  
 Mit der Pfote/Hand zuhauen

**Roboter-Aufgabenkarte**

Name meines Roboters: \_\_\_\_\_

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

| Teil             | Benötigt                 | Verfügbares Teil         |
|------------------|--------------------------|--------------------------|
| Motor            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Servomotor       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| IR-Fotoreflektor | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Berührungssensor | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Summer           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

So bauen und programmieren ich meinen Roboter:

| Weg | Wegpunkt 1 | Wegpunkt 2 | Wegpunkt 3 | Wegpunkt 4 | Wegpunkt 5 |
|-----|------------|------------|------------|------------|------------|
| 1   |            |            |            |            |            |
| 2   |            |            |            |            |            |
| 3   |            |            |            |            |            |
| 4   |            |            |            |            |            |
| 5   |            |            |            |            |            |

So funktioniert mein Roboter: \_\_\_\_\_

Schreibe vollständige Sätze anhand der Tabelle oben!

## Schwerpunkt:

- Textverstehen (D1)

## 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 Technik-Ecke

Gleichstrommotor programmieren  
 Den Motor anlassen, bis der Sensor eine Änderung erkennt (4.b, 4.c)  
 Servomotor programmieren  
 Den Arm nach links und rechts bewegen (3.b)  
 Testen und Programmieren des Berührungssensors (4.a, 4.b, 4.c)  
 Linienverfolgungsroboter mit 1 IR-Fotoreflektor  
 Labyrinthdurchquerender Roboter  
 Verwenden des Summers (6.a, 6.b)

Statische Figuren  
 (Herr Schmitt,  
 Tibbe, andere  
 Gäste): die ihre  
 Arme und Köpfe  
 auf Achsen  
 bewegen können

PROG1

Statische Figuren  
 bilden die  
 Menschenmasse,  
 Minusch wird zum  
 Tisch vorgedrängt

PROG2

Herr Ellenmaß hält  
 seine Rede, steht  
 hinter dem Tisch  
 und spielt mit  
 seinem  
 Autoschlüssel

PROG3

Minusch schaut  
 dem Schlüssel wie  
 verhext zu, nach  
 einer Zeit schlägt  
 sie mit der Hand zu

PROG4

# DIE GEHEIMNISVOLLE MINUSCH DER EMPFANG FÜR HERRN SCHMITT (T3)

S19  
T3  
D1  
L3-4  
P5

## Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Statische Figuren  
(Herr Schmitt, Tibbe,  
andere Gäste): die  
ihre Arme und Köpfe  
auf Achsen bewegen  
können

PROG1

Statische Figuren  
bilden die  
Menschenmasse,  
Minusch wird zum  
Tisch vorgedrängt

PROG2

Herr Ellenmaß hält  
seine Rede, steht  
hinter dem Tisch  
und spielt mit  
seinem  
Autoschlüssel

PROG3

Minusch schaut  
dem Schlüssel wie  
verhext zu, nach  
einer Zeit schlägt  
sie mit der Hand zu

PROG4



## Minusch hascht nach dem Schlüsselbund

### P1 Gäste der Veranstaltung

- Statische Figuren
- Baue Menschen, die ihre Arme und Köpfe auf Achsen bewegen können

### P2 Minusch

- Baue Minusch, sie bewegt sich auf Rädern, angetrieben von 2 DC-Motoren
- Sie navigiert durch die Menschenmasse mithilfe von einem IR-Photoreflektor
- Oder sie folgt einer Linie und bleibt vor dem Tisch (wo die Linie aufhört) stehen

### P3 Herr Ellenmaß

- Herr Ellenmaß steht hinter einem Tisch
- Er redet (Summer), die Zuschauer hören ihm zu
- Der Autoschlüssel pendelt in seiner Hand (Servomotor)

### P4 Minusch und der Schlüsselbund

- Baue Herr Ellenmaß wie im P3
- Minusch schaut dem Schlüssel eine Zeit lang zu und dreht ihr Kopf hin und her im Takt des Schlüssels (Servomotor)
- Sie haut mit der Hand zu (zweiter Servomotor)

