

DIE GEHEIMNISVOLLE MINUSCH DER EMPFANG FÜR HERRN SCHMITT (T3)

S19
T3
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 DER EMPFANG FÜR HERRN SCHMITT (T3)

S19
T3
D2
L1 P5

Schwerpunkt:

- Graphomotorik (D2)



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
D2
L1 P6



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!

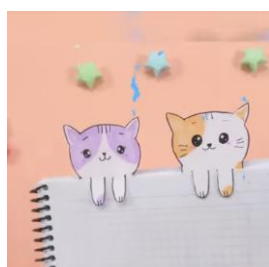
Förderbereiche:

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 Tierbedarfgeschäft in der Klasse!

DIE GEHEIMNISVOLLE MINUSCH DER EMPFANG FÜR HERRN SCHMITT (T3)

S19
T3
D2
L2 P3



Schwerpunkt:

- Graphomotorik (D2)

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, fuchteln, zuhauen, mit dem Schlüssel spielen



Dein Name _____

Das soll auch vorhanden sein: _____

Tisch
Gäste
Schlüssel



Dein Name _____

Ich denke darüber nach: _____

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

Vorgeschlagene Materialien

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

PROG4

DIE GEHEIMNISVOLLE MINUSCH DER EMPFANG FÜR HERRN SCHMITT (T3)

S19
T3
D2
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)

