

# MEISTER EDER UND SEIN PUMUCKL

Meister Eder trifft seine Freunde (T2)



S20  
T2  
D12  
L1 P2

## Schwerpunkt:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)

### Aufgabe3: Was für Wortschatz haben die Tischler?

Jeder Beruf hat seinen eigenen Wortschatz. Im Alltag verwendet man viele davon so selten, dass wir es meist gar nicht kennen. Aber oft hören wir von unseren Handwerkern seltsame oder sogar fremd klingende Wörter. Es wäre schade, wenn diese in Vergessenheit geraten würden. Können die Kinder Beispiele für solche Wörter nennen? Wissen sie zum Beispiel, was ein Schreinerwinkel ist? Oder was der Unterschied zwischen einer Schraubzwinge und einer Druckzange ist? Sammeln Sie gemeinsam Wörter, üben Sie mit dem Quizlet, machen Sie ein Kahoot!-Spiel für die Mitschüler, oder spielen Sie Domino.



### Ideenbasar – einige Ideen:

- Wörter sammeln
- Neue Begriffe lernen
- Vokabel zum Beruf zuordnen
- Mithilfe von Domino Vokabel lernen

### Förderbereiche:

#### Im Fokus:

- Sprache
- Aufmerksamkeit
- Gedächtnis
- Lesegenauigkeit

#### Zusätzlich:

- Fachschwerpunkt: Muttersprache, EDV
- Strategien fürs Vokabellernen
- Begabtenförderung

### Umgang mit dem Resultat:

Fotografieren Sie die selbstgemachten Spiele ein, oder speichern Sie diese auf ihrem Computer. Für andere Gruppen können sie diese als Aufgabe geben oder als Beispiele zeigen.

### Aufgabe 4: Ist dir schon etwas Unglaubliches passiert?

Die Kinder erzählen von ihren eigenen Erlebnissen, spielen Szenen vor oder denken sich unglaubliche Geschichten aus. In dem Fall ist die Aufgabe der anderen, sie/ihn zur „Vernunft“ zu bringen und zu beweisen, dass sie/er nur geträumt hat. Sie können die Ideen aus dem Ideenbasar nutzen, oder sogar die Abenteuer von Baron von Münchhausen zur Hilfe nehmen.



### Ideenbasar – einige Ideen:

- Über eigene Erfahrungen berichten
  - Situationen vorspielen
  - Unglaubliche Geschichten ausdenken
- Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!**

### Förderbereiche:

#### Im Fokus:

- Sprache, Ausdruck
- Kreativität

#### Zusätzlich:

- Fachschwerpunkt – Muttersprache, EDV
- Kreativität
- Begabtenförderung

### Umgang mit dem Resultat:

Erstellen Sie Videoaufnahmen oder Fotos, verschriftlichen Sie die besten Geschichten.

# MEISTER EDER UND SEIN PUMUCKL

Meister Eder trifft seine Freunde (T2)



S20  
T2  
D12  
L1 P4

## Schwerpunkt:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)

### Aufgabe7: Fertigen Sie eigene Handwerksabzeichen!

Besprechen Sie mit den Kindern, was ein Handwerksabzeichen / Zunftabzeichen ist. Lassen Sie sie über die eigenen Erfahrungen erzählen oder Recherchieren Sie im Internet.

Was für visuelle Werbungen werden heutzutage verwendet? Auf welche Sinne wirken andere Werbungen?

Was für Symbole könnten als Zeichen für unterschiedliche Berufe verwendet werden? Planen Sie mit den Kindern Handwerksabzeichen!

Geben Sie der Kreativität der Kinder freien Raum.  
**Jede Lösung ist richtig!**

Es kann jedes Werkzeug und Material verwendet werden!

### Ideenbasar – einige Ideen:

- Materialien zu verwenden: Tonpapier, Kleber, Schere, Farben, Knete, Ton, Fimo, ...

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

### Förderbereiche:

#### Im Fokus:

- Serialität
- Lebenspraktische Erziehung
- Soziale Kompetenzen (Teamarbeit)
- Kreativität

#### Zusätzlich:

- Fachschwerpunkt – BE, Werken, Geschichte
- Begabtenförderung



### Aufgabe 8: Reimen

Pumuckl sprach gerne in Reimen und erfand Gedichte, obwohl die Zeilenenden manchmal ein wenig „hinkten“, da er die Wörter dem Reim zuliebe oft veränderte.

Die Kinder suchen nach Reimwörtern, entweder frei oder mithilfe der Arbeitsblätter oder Wortkärtchen. Größere Kinder dürfen mit dem ausgewählten Wörterpaar kleine Kinderreime, sogar Gedichte ausdenken. Wer schafft es am schnellsten? Wer dichtet das längste Gedicht? Wer kann mehr Paare vom Arbeitsblatt im selben Gedicht verwenden?

Geben Sie der Kreativität der Kinder freien Raum.  
**Jede Lösung ist richtig!**

Es kann jedes Werkzeug und Material verwendet werden!

### Ideenbasar – einige Ideen:

- Arbeitsblätter
- Wortkarten zum Ausdrucken

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

### Förderbereiche:

#### Im Fokus:

- Muttersprache
- Phonologische Bewusstheit
- Kreativität

#### Zusätzlich:

- Fachschwerpunkt – Muttersprache, Geschichte
- Begabtenförderung



# MEISTER EDER UND SEIN PUMUCKL

## Meister Eder trifft seine Freunde (T2)



**S20**  
**T2**  
**D12**  
**L2 P1**

### Schwerpunkt:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)

### Ziele der Stunde:

- Textverstehen
- Problemlösen
- Entscheidungen treffen
- Organisieren der Gruppenarbeit

Meister Eder, nachdem er den kleinen Kobold Pumuckl gefunden hat, trifft seine Freunde. Diese merken sofort, dass der alte Schreinermeister schweigsam ist. Er erzählt ihnen, dass bei ihm ein Kobold wohne. Die drei Männer sind überrascht, aber sie glauben Meister Eder nicht. Sie versuchen ihn darüber zu überzeugen, dass er die ganze Geschichte nur geträumt hat.

### Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

| Charakter    | Merkmale                                                                  | Interaktionen                                                           |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Meister Eder | alt, lebt alleine, arbeitet sehr genau, verwirrt                          | Redet mit seinen Freunden, bestellt ein Bier, bezahlt                   |
| Bernbacher   | Schlosser, der beste Freund, versucht zu beweisen, dass Eder geträumt hat | Klopft Eder auf die Schulter, schlägt mit der Faust auf den Tisch       |
| Schmitt      | Spenglermeister, vergesslich                                              | redet                                                                   |
| Bierlein     | Mechaniker, gutmütig, urteilt voreilig                                    | Glaubt, dass Eder verrückt geworden ist, erzählt über den eigenen Traum |

### 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!**

**MEISTER EDER UND SEIN PUMUCKL**  
 Gruppe: \_\_\_\_\_

**Aufgabenkarten für die Charaktere**

1. Dein Name: \_\_\_\_\_  
 Ich baue: \_\_\_\_\_

2. Dein Name: \_\_\_\_\_  
 Mein Roboter kann: \_\_\_\_\_

3. Dein Name: \_\_\_\_\_  
 Das soll auch vorhanden sein: \_\_\_\_\_

4. Dein Name: \_\_\_\_\_  
 Ich denke darüber nach: \_\_\_\_\_

Meister Eder  
 Bernbacher, Schmitt,  
 Bierlein

sich bewegen, reden, die  
 Hände heben, und senken,  
 Bier bestellen, bezahlen

Kneipe, Einrichtung,  
 Schank, Bierkrüge

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

### 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 wahrnehmen
- Bauen Sie einfache Figuren mit beweglichen Beinen und Armen aus ArTeC Blöcken
- Besprechen Sie, welche Geste ein trauriger und ein verwirrter Mensch macht.
- Welche Geste drücken Mitleid und Beistand aus?
- Wie könnte man die vier Figuren voneinander unterscheiden, damit sie auch erkennbar sind? Welche Markierungen, Zeichen, Werkzeuge, etc sollten sie an ihrer Kleidung tragen, die auf ihren Beruf hinweist?

### Vorgeschlagene Materialien

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

# MEISTER EDER UND SEIN PUMUCKL

## Meister Eder trifft seine Freunde (T2)



S20  
T2  
D12  
L3 P1

### Vorgeschlagene Materialien

- ArTeC-Blöcke (mindestens das 112-teilige Set) und ArTeC-Robotikset (1 Studuino-Motherboard, 2 Gleichstrommotoren, Räder, 2-3 Servomotoren, 1 Berührungssensor, 1 IR-Fotoreflektor, 1-2 Summer)
- Mindmap- oder Diagrammentwurf, Storyline
- Charakterkarten und Roboter-Aufgabenkartenvorlage
- Bleistift

### Schwerpunkt:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)

### Ziele der Stunde:

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

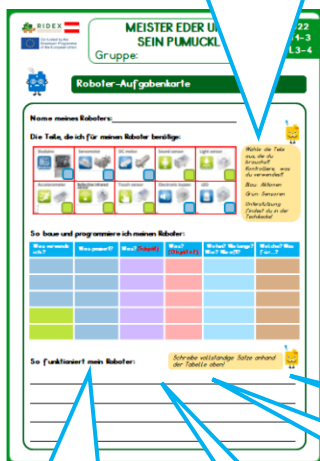
### Wie fülle ich die Roboter-Karten aus?

- Wählen Sie die „Aktivität“ des Roboters und seine Programmierkomplexität entsprechend der Charakter-Aufgabenkarte, dem Entwicklungsziel und dem Programmierniveau, das zu den Fähigkeiten des Kindes passt.
- Bei Bedarf können weitere Roboterkarten ausgefüllt werden (zur Verdeutlichung oder zur Differenzierung).

### How to fill in the Robotic card?

- Choose the robot's activity and the complexity of the program to match the child's abilities, based on the activity card, the developmental aspect and the programming level.
- If necessary (e.g. for clarification or differentiation), additional robot cards can be filled in.
- Design the robot with several ways of building/programming! Complete the robot cards in the target language!
- Not all columns of the table need to be filled in, only those relevant to the robot's specific operation.
- Based on each row of the table, describe the robot's operation in the target language using grammatically correct sentences.

Arm heben und senken  
Bierkrüge tragen  
Bezahlen



### 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-Fotoreflexoren (7.a, 7.c, 7.e)
- Verwendung eines IR-Fotoreflexors zur Erkennung eines Objekts (7.d, 7.e)
- Linienverfolungsroboter mit 1 IR-Fotoreflexor (7.f)
- Verwenden des Summers (6.a, 6.b)
- Verwendung von Zufallszahlen (10.a)

Statische Figuren  
Kneipe mit  
Einrichtung, Meister  
Eder und seine  
Freunde

PROG1

Meister Eder betritt  
die Kneipe, merkt  
seine Freunde und  
schließt sich ihnen an,  
er redet  
ODER  
Er geht zum Schank  
und holt sich ein Bier

PROG2

Bernbacher, der  
Schlosser klopft auf  
die Schulter von  
Meister Eder, später  
schlägt er mit der  
Faust auf den Tisch,  
während er redet

PROG3

Eine Kellnerin läuft  
mit Bierkrügen  
herum, folgt einem  
Pfad  
ODER  
bewegt sich zufällig,  
weicht aber die  
Möbel aus

PROG4

# MEISTER EDER UND SEIN PUMUCKL

## Meister Eder trifft seine Freunde (T2)



S20  
T2  
D12  
L3 P2

### Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Statische Figuren  
Kneipe mit Einrichtung,  
Meister Eder und seine  
Freunde

PROG1

Meister Eder betritt die  
Kneipe, merkt seine  
Freunde und schließt sich  
ihnen an, er redet  
ODER  
Er geht zum Schank und  
holt sich ein Bier

PROG2

Bernbacher, der  
Schlosser klopft auf die  
Schulter von Meister  
Eder, später schlägt er  
mit der Faust auf den  
Tisch, während er redet

PROG3

Eine Kellnerin läuft mit  
Bierkrügen herum, folgt  
einem Pfad  
ODER  
bewegt sich zufällig,  
weicht aber die Möbel  
aus

PROG4

### Meister Eder, seine Freunde, Kellnerin

#### P1 Meister Eder und seine Freunde

- Statische Figuren
- Baue die vier Figuren, so dass sie unterschiedlich aussehen
- Versuche die Charaktere so zu gestalten, dass ihre Berufe erkennbar sind

#### P2 Meister Eder

- Baue Meister Eder, der sich mithilfe einem Gleichstrommotor bewegt
- Er kommt in die Kneipe durch die Tür, hält kurz an, merkt seine Freunde und geht geradeaus zum Tisch
- Er kann vor dem Tisch mithilfe eines Berührungssensors, oder eines IR-Photoreflektors anhalten, oder einfach nur eine bestimmte Zeit lang sich fortbewegen

#### ODER

- er geht zum Schank und kehrt mit einem Bier zurück zum Tisch
- Der Roboter bewegt sich mithilfe von DC-Motoren, geradeaus zum Schank und zurück
- Um den Krug zu holen, hält der Roboter die Hand in der Höhe des Schanks, wo das Bier schon vorbereitet steht. Auf dem Bierkrug ist ein Stück Eisen, auf die Hand ein Stück Magnet angebracht. Beim Annähern „schnappt“ er sich das Bier automatisch.

#### P3 Bernbacher, der Schlosser

- Baue den Schlosser Bernbacher, die Figur sollte erkennbar sein
- Er sitzt am Tisch, stützt sich auf dem Ellbogen
- Er redet zu Meister Eder und dreht dabei seinen Kopf zu ihm
- Er klopft seinem Freund auf die Schulter. Die Bewegung kann mithilfe von Servomotoren gelöst werden.
- Er schlägt mit der Faust auf den Tisch. Damit der Knall lauter ist, sollte ein Mechanismus einen größeren Würfel oder ein Stück harte Knete im Hintergrund gleichzeitig fallen lassen. Die zwei Vorgänge müssen aneinander angepasst werden.

#### P4 Kellnerin

- Baue die Figur einer Kellnerin, die einem bestimmten Pfad folgt.
- Sie geht zum Schank und holt Bierkrüge, das Abholen von Bierkrügen könnte mithilfe von Magneten erfolgen, ähnlich wie beim P2
- Sie bewegt sich zwischen den Tischen und folgt einer schwarzen Linie.

