

MEISTER EDER UND SEIN PUMUCKL

Meister Eder trifft seine Freunde (T2)



S20
T2
D1
L1 P2

Schwerpunkt:

- Textverstehen (D1)

Aufgabe 3: 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
D1
L2 P1

Schwerpunkt:

- Textverstehen (D1)

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

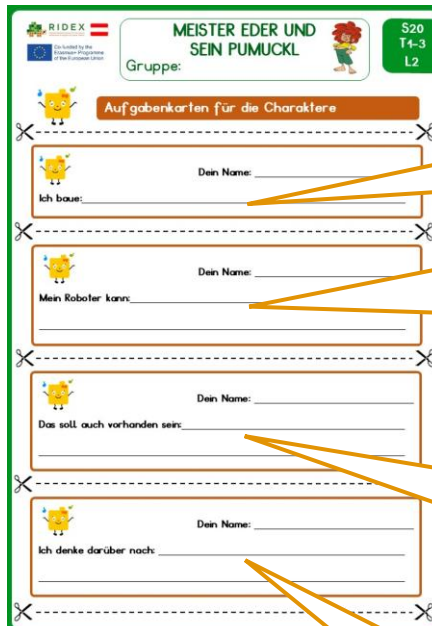
Vorschläge

- 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?

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
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

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
D1
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:

- Textverstehen (D1)

Ziele der Stunde:

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

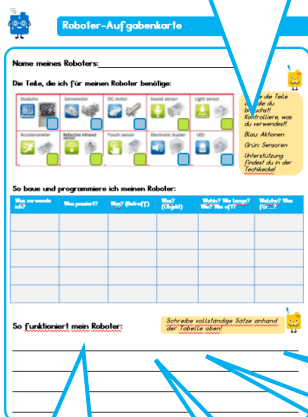
Wie fülle ich die Roboter-Karten aus?

- Wählen Sie die „Aktivität“ des Roboters und 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).

Vorschläge

- Wählen Sie auf der Grundlage der Akteurskarte, des Entwicklungsaspekts und der Programmierstufe die Aktivität des Roboters und die Komplexität des Programms entsprechend den Fähigkeiten des Kindes.
- 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 die spezifische Funktion des Roboters relevant sind.
- Beschreiben Sie die Funktionsweise des Roboters in grammatikalisch korrekten Sätzen in der Zielsprache, ausgehend von jeder Zeile der Tabelle.

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)
- Linienverfolgungsroboter 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
D1
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.

