

DER RÄUBER HOTZENPLOTZ

Ein nächtliches Abenteuer (T3)



S12
 T3
 D9
 L1 P1

Schwerpunkt:

- Kreativität, Begabungsförderung (D9)

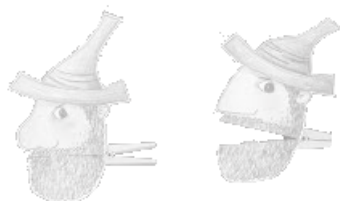
Aufgabe 1: Wie sehen Räuber aus?

Wie sieht die klassische Räuberfigur aus? Wie sind seine Haare, hat er einen Bart? Ist er gut gepflegt? Was könnte die Ursache für ihre Ungepflegtheit sein? Ist die Haut glatt oder weist sie Narben auf? Trägt der Räuber etwas auf dem Kopf?

Die Schüler erstellen eine Räuberfigur, welche den Mund mithilfe einer Wäscheklammer aufmachen kann.

Jede Lösung ist richtig!

Es kann jedes Werkzeug und Material verwendet werden! Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar nutzen, eigene Ideen entwickeln oder die Kinder einfach kreativ sein lassen.



Ideenbasar – einige Ideen:

- Aufbau aus ArTeC-Blöcken unter Verwendung von Artec-Mechanismen
- Zeichnung
- Erstellen von Computergrafiken

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Kreativität
- Funktionsweise mechanischer Konstruktionen

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit
- Fachschwerpunkt – Bildnerische Erziehung, Physik
- Begabtenförderung

Aufgabe 2: Welche Gegenstände und Eigenschaften sind typisch für einen Räuber?

Die Schüler überlegen, welche Werkzeuge, Gegenstände und Kleidung für einen Räuberfigur am besten passen.

Die Figuren auf der zweiten Seite (kleine Quadrate) werden ausgeschnitten und an die entsprechende Stelle der Tabelle geklebt, um die Sudoku-Tabelle nach den klassischen Regeln zu lösen. (Jede Figur darf in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem 3x3-Quadrat nur einmal vorkommen.)

Begabte Schüler sollten anhand des Musters ihr eigenes Sudoku erstellen.

Im Fall der Begabtenförderung dürfen die Schüler die Mathematik des Sudoku-Erstellens erkunden.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Sudokuspiel lösen
- Sudoku selber erzeugen in 4x4, 6x6, 9x9 - Formaten

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Kreativität
- Orientation
- Logisches denken

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit
- Fachschwerpunkt – Mathematik, EDV
- Begabtenförderung



Umgang mit dem Resultat:

Fotografieren Sie oder scannen Sie die fertigen Sudoku-Tafeln ein.

Speichern Sie die eigenen Sudoku-Spiele auf ihrem Computer. Für andere Kinder können sie diese als Aufgabe geben oder als Beispiele zeigen.

DER RÄUBER HOTZENPLOTZ

Ein nächtliches Abenteuer
(T3)



S12
T3
D9
L1 P3

Schwerpunkt:

• Kreativität, Begabungsförderung (D9)

Aufgabe5: Gestalten Sie eine Schatzkiste!

Die Schüler*innen gestalten ihre eigene Schatztruhe. Besprechen Sie, was in einer Schatzkiste aufbewahrt werden kann. Wie groß sollte eine Schatzkiste sein? Wie kann man sie versichern? Überlegen Sie sich mechanische Lösungen, die es ermöglicht, zu bemerken, wenn jemand die Truhe geöffnet hat. Geben Sie der Kreativität der Kinder freien Raum, jedes Material kann verwendet werden.

Jede Lösung ist richtig!

Es kann jedes Werkzeug und Material verwendet werden!

Ideenbasar – einige Ideen:

- Materialien zu verwenden: Tonpapier, Kleber, Schere, Farben
- Drucken Sie die Schlossvorlage aus

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

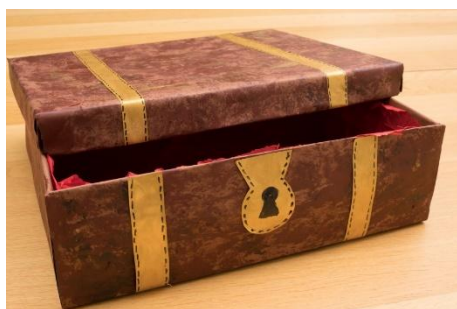
Förderbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Kreativität

Zusätzlich:

- Fachschwerpunkt – Kunst
- Begabtenförderung



Aufgabe6: Eine Bastelanleitung schreiben

Eine der häufigsten Aufsatzformen ist die Beschreibung. In der Unterstufe ist die Vorgangsbeschreibung ein wichtiger Punkt des Deutschunterrichts. Erstellen Sie die Bastelanleitung anhand der beigegeführten Bilder. Die Schüler*innen schneiden die Bilder aus und stellen die Reihenfolge fest. Das unterstützt sie beim Erstellen der Vorgangsbeschreibung. Ältere Kinder können Sie zu anspruchsvollerer Arbeit bewegen, indem Sie mehrere Bilder zur Verfügung stellen. Verwenden Sie beliebig viele der Phasenfotos von der zweiten Seite.

Jede Lösung ist richtig!

Ideenbasar – einige Ideen:

- Brainstorming über Bastelanleitungen und über die mögliche Reihenfolge der Bilder
- Erfinden ähnlicher Aufgaben

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sprachförderung
- Serialität
- Kreativität

Zusätzlich:

- Fachschwerpunkte – Muttersprache, Kunst
- Begabtenförderung



DER RÄUBER HOTZENPLOTZ

Ein nächtliches Abenteuer (T3)



S12
 T3
 D9
 L2 P1

Schwerpunkt:

- Kreativität, Begabungsförderung (D9)

Ziele der Stunde:

- Textverstehen
- Problemlösen
- Entscheidungen treffen
- Organisieren der Gruppenarbeit

Nachdem er viele Kartoffeln für den bösen Zauberer geschält hat, will Kasperl entfliehen, um auch seinen Freund, Seppel aus der Gefangenschaft von Hotzenplotz zu befreien. Er freut sich, dass das Fenster in seinem Zimmer keine Gitter hat und von innen geöffnet werden kann. Er wartet, bis es im Schloss still wird und will dann über den Zaun klettern. Leider gelingt es ihm nicht, der Burgzaun ist durch Magie geschützt. Obendrein wacht der böse Zauberer Petrosilius Zwackelmann auf und erfährt von dem Fluchtversuch.

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Merkmale	Interaktionen
Kasperl	klug, er möchte aus dem Schloss fliehen, denkt an seinen Freund	kann sprechen, klettert durch das Fenster, klettert auf den Zaun, fällt aber zurück
Petrosilius Zwackelmann	Böser Zauberer	Zaubert mit Fingerschnippen, streut Blitze auf dem Turmfenster

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!

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
- Erkunden sie die eigenen Bewegungen beim Klettern und Hinunterfallen.
- Überlegen Sie mit den Kindern, wie man die Blitze darstellen könnte.



Ich baue: _____

Dein Name _____



Mein Roboter kann: _____

Dein Name _____



Das soll auch vorhanden sein: _____

Dein Name _____



Ich denke darüber nach: _____

Dein Name _____

Kasperl
Petrosilius Zwackelmann

sich bewegen, reden, die Hände heben, klettern hinunterfallen, Blitze werfen, schnippen

Zauberschloss
Gemüsegarten
Zaun
Schlosturm mit Fenster

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

Vorgeschlagene Materialien

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

DER RÄUBER HOTZENPLOTZ

Ein nächtliches Abenteuer (T3)



S12
T3
D9
L3 P2

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Statische Figur: Kasperl
oder der Zauberer,
Arme und Beine sind
beweglich
Sie sprechen oder rufen

PROG1

Kasperl geht zum Zaun
und bleibt stehen, wenn er
den Zaun erreicht

PROG2

Der Zauberer sitzt am
Turmfenster, das Fenster
öffnet sich, dem
Zauberer leuchten die
Augen, er spricht

PROG3

Kasperl klettert auf den
Zaun, fällt aber zurück
und schreit

PROG4

Kasperl und Petrosilius Zwackelmann

P1 Kasperl, der Zauberer

- Statische Figur
- Baue Kasperl, der ihre Arme mechanisch auf Achsen bewegen kann

ODER

- Baue den Zauberer, den seinen Arm mit einem Zauberstab heben kann.

P2 Kasperl

- Baue Kasperl, der zum Zaun gehen kann (DC-Motor) und dort stehen bleibt (Berührungssensor, IR-Fotoreflektor)

oder

- Baue Kasperl, der in der Schlossküche auf einem Hockerl sitzt und Kartoffel schält (Servomotor)

P3 Petrosilius Zwackelmann im Turm

- Baue den Turm mit dem Fenster
- Das Fenster geht auf (Servomotor) und dem Zauberer, der am Fenster sitzt leuchten die Augen (LEDs) und er schimpft mit Kasperl (Summer)

P4 Die Szene

- Kasperl klettert auf den Zaun und fällt wieder hinunter (Servomotor, Zahnrad und Zahnleiste), er tut sich weh und schreit (Summer)
- Im Schlossturm öffnet sich das Fenster nach dem Geräusch (Servomotor und Soundsensor)
- Der Zauberer schimpft mit leuchtenden Augen am Fenster (LEDs, Summer)

