



PROGRAMMIEREN MIT BLUE-BOTS®

VIER CLIL MODULE FÜR
DEN DEUTSCHUNTERRICHT
IN DER GRUNDSTUFE



**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

IMPRESSUM

© Goethe-Institut Australien 2018

AUTORIN

Yvonne Kliezt

PROJEKTTEAM

Eva Baker

Inken Steeb

Sonja Pluess

GESTALTUNG

Torkos Ploetz Design

Übersicht

Einstieg in digitale Technologien mit Blue-Bots

Unsere Welt ist zunehmend durch die Digitalisierung gekennzeichnet und es ist wichtig, dass unsere Kinder schon zu Beginn ihrer Schulzeit dazu befähigt werden, digitale Technologien zu verstehen und sich die Grundlagen des algorithmischen Denkens anzueignen.

Der Blue-Bot ist ein kleiner Roboter, der sich mit Hilfe von Knöpfen oder per Tablet programmieren lässt. Er bietet einen einfachen Zugang zu den Themen Robotik, Programmieren und digitale Technologien.

Auf Spielmatte, die speziell vom Goethe-Institut Australien entwickelt wurden, planen die Schülerinnen und Schüler den Weg zu einem vorgegebenen Ziel. Sie können ihren Wortschatz erweitern, lösen einfache Rechenaufgaben und werden so spielerisch an Deutsch herangeführt. Die einfache Planung von Bewegungsabläufen entspricht bereits der algorithmischen Logik des Programmierens.

Der CLIL Ansatz

Die vorliegenden Unterrichtsmodule wurden nach dem CLIL Ansatz entwickelt. CLIL oder *Content and Language Integrated Learning* bezeichnet einen Bildungsansatz, in dem das Lernen einer Fremdsprache mit fachlichen Inhalten verschmilzt. Die Module nehmen Bezug auf das Australische Curriculum in den Lernbereichen Deutsch und digitale Technologien.

Arbeiten mit den Unterrichtsmodulen

Das Goethe-Institut Australien bietet zusammen mit diesen Unterrichtsmodulen ein Blue-Bot Set zum Ausleihen an. Es beinhaltet folgende Materialien:

- 6 Blue-Bot Roboter
- 4 Spielmatte: geometrische Formen, Nahrungsmittel, Alphabet, Zahlen
- Eine durchsichtige Matte für eigene Spielmatte.

Die Unterrichtsmodule richten sich an Schülerinnen und Schüler der Grundstufe (Foundation–Year 2) und sind für die Niveaustufe A1 des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens (GER) konzipiert.





Inhalt

Einführung in die Arbeit mit den Blue-Bots	iv
---	----

Modul 1: Das Alphabet

1 Farben	1
KOPIERVORLAGEN 1.1 BIS 1.3	
2 Buchstabieren	1
ARBEITSBLÄTTER 2.1 UND 2.2	
3 Wer ist wer?	2
ARBEITSBLATT 3	
4 Das große Fragequiz: Was ist was?	2
KOPIERVORLAGE 4	

Modul 2: Die Zahlen

1 Zahlenbingo	12
ARBEITSBLATT 2	
2 Fahre zur acht/8!	
3 Kopfrechnen	12
ARBEITSBLATT 4	
4 Wann hast du Geburtstag?	13
ARBEITSBLATT 5	
5 Ich packe meinen Koffer	14
ARBEITSBLATT 6	
6 Was kostet das?	15
ARBEITSBLATT 7	

Modul 3: Die Lebensmittel

1 Wir gehen Einkaufen	23
ARBEITSBLÄTTER 1.1 UND 1.2	
2 Magst du Schokolade	24
KOPIERVORLAGE 2	
3 Lebensmittel-Raten	24
KOPIERVORLAGE 3	
4 Die kleine Raupe Nimmersatt	25
KOPIERVORLAGE 5	

Modul 4: Die Familie

1 Meine Familie	35
KOPIERVORLAGE 1 ARBEITSBLÄTTER 1.1 BIS 1.3	
2 Wie heißt dein Onkel?	36
ARBEITSBLATT 2	
3 Familien-Rätsel	37
ARBEITSBLATT 3 KOPIERVORLAGEN 3A UND B	

Einführung in die Arbeit mit den Blue-Bots

1. Programmieren lernen

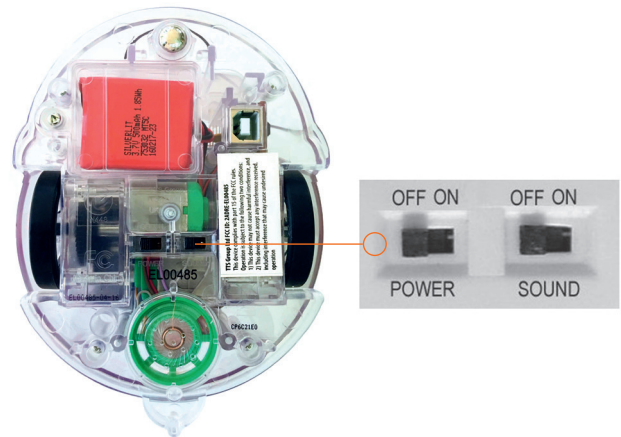
Um die Grundlagen des Programmierens zu vermitteln, brauchen Sie weder einen Computer noch einen Roboter. Die Lernenden verstehen die Funktionsweise des Blue-Bots am besten, wenn sie selber einen Roboter spielen können. Organisieren Sie dazu ein Spiel auf einer Fläche mit großen Quadraten z.B. im Schulflur oder auf dem Pausenplatz. Eine Gruppe stellt sich dabei auf die Fläche, während die zweite Gruppe sich ein Zielfeld überlegt und exakte Anweisungen gibt (z.B. geh dreimal vorwärts, mach eine Rechtsdrehung, geh vorwärts), welche die Lernenden der ersten Gruppe nacheinander auf dem Quadratfeld ablaufen. Als Erweiterung können Felder gestrichen werden, die dann umfahren werden müssen oder es dürfen nur bestimmte Anweisungen eingesetzt werden (z.B. nur Rechtsdrehung und rückwärts).

ANMERKUNGEN

Bevor Sie mit dem Spiel starten, müssen die Begriffe vorwärts, rückwärts, links, rechts, Pause und los eingeführt sein. Dies kann anfangs erst einmal mit Bildkarten passieren, welche die Lernenden dann ablaufen. Außerdem sollte der Imperativ geübt werden. Dazu können die Lernenden anstelle von „Geh vorwärts/ links/ ...!“ andere Bewegungsverbren einsetzen wie „Spring/Lauf/ ... vorwärts!“, sodass die Übung mehr Dynamik bekommt.

2. Den Blue-Bot kennen lernen

Als Erstes muss der Blue-Bot auf der Unterseite eingeschaltet werden.



Auf der Oberseite befinden sich verschiedene Tasten zum Programmieren:



Symbol	Schriftliche Anweisung (Abkürzung)	Beschreibung	Mündliche Anweisung
	Vorwärts (VW)	Ein Schritt (15cm) vorwärts	Fahr vorwärts!
	Rückwärts (RW)	Ein Schritt (15cm) rückwärts	Fahr rückwärts!
	Rechtsdrehung (RD)	Drehbewegung am Platz um 90 Grad nach rechts	Dreh einmal nach rechts!
	Linksdrehung (LD)	Drehbewegung am Platz um 90 Grad nach links	Dreh einmal nach links!
	Los (L)	Eingegebene Anweisungen werden ausgeführt.	Fahr los!
	Pause (P)	Mit der Ausführung der Anweisungen wird eine Sekunde gewartet.	Mach eine Pause!
	Neu (N)	Die Programmierung wird gelöscht.	Starte neu!

Geben Sie den Lernenden ein großes Plakat mit einem 15-cm-Raster. Fordern Sie die Lernenden auf, sich ein Zielfeld auszuwählen und den Weg zum Erreichen dieses Ziels zuerst mit Symbolkarten zu legen (Modul 1: KOPIERVORLAGE 1.1) und anschließend mithilfe der Abkürzungen Programme zu schreiben, z.B.:

X	VW	VW	VW	RD	RW	RW	RW	P	P				GO
---	----	----	----	----	----	----	----	---	---	--	--	--	----

Dann sollen die Lernenden das Programm in den Blue-Bot eingeben und schauen, ob er das gewünschte Zielfeld erreicht.

Als nächsten Schritt können die Lernenden üben, die geschriebenen Programme in Kurzform festzuhalten:

X	3VW	RD	3RW	2P								GO
---	-----	----	-----	----	--	--	--	--	--	--	--	----

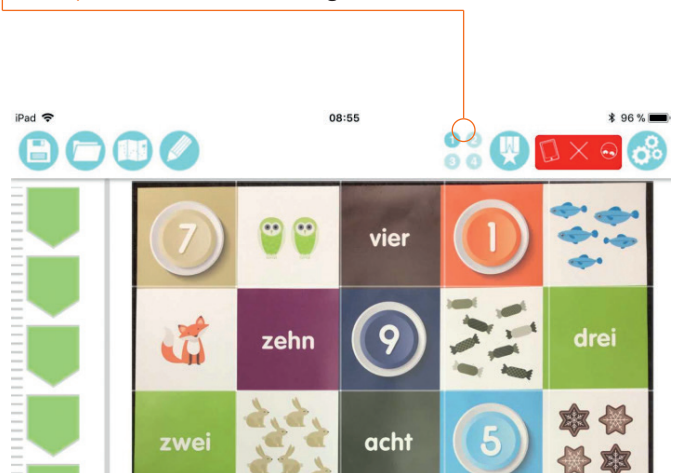
Um dies einzuüben, können Sie auf einem 4x4-Feld Flaschen aufstellen, die von den Blue-Bots umgefahren werden sollen (Flaschen-Bowling). Wer es schafft, die meisten Flaschen umzustoßen, hat gewonnen.

Fordern Sie die Lernenden auf, einander Anweisungen zur Programmierung der Blue-Bots zu geben:

Fahr ein/zwei/ ... Felder vorwärts!
 Fahr ein/zwei/ ... Felder rückwärts!
 Dreh einmal/zweimal/ ... nach rechts/links!
 Mach eine Pause!
 Fahr los!

3. Mit der Blue-Bot App arbeiten

Die Blue-Bot Applikation kann als alternative zum analogen Eingeben der Programme eingesetzt werden. Das Arbeiten mit der App fördert das Abstraktionsvermögen der Lernenden zusätzlich. Mit der Blue-Bot App, die beim App-Store oder bei Google Play kostenlos zur Verfügung steht, kann der Roboter am Boden oder digital auf dem Bildschirm gesteuert werden. Dazu können die Goethe-Matten in die App importiert werden. Sie befinden sich auf www.goethe.de/australia/clil unter *Programmieren mit Blue-Bot*. Für die Übungen in dieser Einheit eignet sich der Modus „Basic Programming“, der im ersten Menüpunkt oben rechts eingestellt werden kann.



Das Alphabet



1. Farben

Diese Übung eignet sich besonders für den Einstieg ins Programmieren der Blue-Bots.

LERNZIELE

Die Lernenden:

- kennen die verschiedenen Farben und können Gegenstände in diesen Farben benennen.
- können den Blue-Bot programmieren.

MATERIAL

- Blue-Bots
- Alphabetmatte als Vorlage, durchsichtige Plastikfolie (75x90cm) mit Raster (15x15cm)
- Alphabet Karten – Druckvorlage auf www.goethe.de/australia/clil
- KOPIERVORLAGE 1.1–1.3

SOZIALFORM

Plenum, Partnerarbeit

ABLAUF

Machen Sie die Lernenden zuerst mit den deutschen Bezeichnungen der Farben vertraut, indem Sie die Farbkarten (KOPIERVORLAGE 1.2) hochhalten. Dies kann durch Fragen gefestigt werden: *Welche Gegenstände im Klassenraum haben diese Farbe? Wer trägt etwas in dieser Farbe? Welche Farbe hat das Meer?*

Teilen Sie die Lernenden in Zweierteams ein. Jedes Team bekommt eine durchsichtige Plastikfolie, unter welcher sie die Buchstaben gleich wie auf der Alphabetmatte arrangieren. Dann erhält jedes Team Symbolkarten (KOPIERVORLAGE 1.1) und einen Blue-Bot. Nennen Sie einen Startpunkt für die Blue-Bots und umschreiben Sie die Farbe, zu welcher die Lernenden fahren sollen. Bsp.: *Fahrt zu einem Feld mit der Farbe des Tisches.*

Um das Programmieren am Anfang zu üben, können die Lernenden die Symbolkarten erst einmal auf ihre Alphabetmatte legen und erst dann den Blue-Bot programmieren.

ERWEITERUNG

Geben Sie wieder einen beliebigen Startpunkt für die Blue-Bots an. Dann würfelt eine Person mit einem Farbwürfel (KOPIERVORLAGE 1.3) und nennt die Farbe laut. Die Teams versuchen durch richtiges Programmieren mit ihren Blue-Bots so schnell wie möglich zu einem Feld in der jeweiligen Farbe zu gelangen. Die Teams, die auf der richtigen Farbe landen, erhalten einen Punkt. Einen weiteren Punkt erhalten sie, wenn sie einen Satz mit der Farbe formulieren, z.B. „*Der Tisch ist braun*“. Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden, indem bestimmte Felder nicht befahren werden dürfen oder der Blue-Bot nur rückwärtsfahren darf.

2. Buchstabieren

Mit diesen Aufgaben üben die Lernenden gleichzeitig das Programmieren der Blue-Bots und das Buchstabieren.

LERNZIELE

Die Lernenden:

- können ihren Namen und andere einfache deutsche Wörter buchstabieren.
- können den Blue-Bot programmieren.

MATERIAL

- Blue-Bots
- Alphabetmatten von Übung *Farben*
- ARBEITSBLÄTTER 2.1–2.2

SOZIALFORM

Partner- bzw. Gruppenarbeit, Plenum

ABLAUF

Teilen Sie die Lernenden in Zweier- oder Viererteams ein und geben Sie ihnen jeweils eine Alphabetmatte, einen Blue-Bot und das ARBEITSBLATT 2.1. Die Lernenden schreiben das Programm auf, damit der Blue-Bot die Buchstaben ihres Namens der Reihe nach abfährt. Dann geben sie das Programm in den Blue-Bot ein und prüfen, ob sie auf den richtigen Buchstaben landen. Achten Sie hierbei darauf, dass die Lernenden das Programm verbalisieren.

Zur Vertiefung können die Lernenden verschiedene Aufgaben in Stationsarbeit lösen (KOPIERVORLAGE 2.2).

ERWEITERUNG

Diese Übung kann zu allen Themen beliebig erweitert werden, z.B. zum Wortfeld Hobbys, Schulsachen, Fächer, Lieblingssessen, Lieblingsfarbe, usw.

3. Wer ist wer?

In dieser Übung tauschen sich die Lernenden über ihre Hobbys und ihre Vorlieben aus und lernen sich besser kennen. Dabei wird die Kommunikationsfähigkeit gefördert.

LERNZIELE

Die Lernenden:

- können sich über bestimmte Eigenschaften oder Hobbys austauschen
- können mithilfe der Abkürzungen Programme schreiben diese richtig in den Blue-Bot eingeben.

MATERIAL

- Blue-Bots
- Alphabetmatten von Übung *Farben*
- ARBEITSBLATT 3

SOZIALFORM

Plenum, Partnerarbeit

ABLAUF

Teilen Sie die Lernenden in Zweierteams ein. Jedes Team erhält eine Alphabetmatte, einen Blue-Bot und zwei Exemplare des ARBEITSBLATTS 3. Die Lernenden fahren die einzelnen Buchstaben ihres Hobbys ab und schreiben das Programm für die einzelnen Buchstaben auf (ARBEITSBLATT 3).

Dann werden die Arbeitsblätter gemischt und neu verteilt. Die Lernenden programmieren nun ihre Blue-Bots nach den Anweisungen und schreiben das Hobby der anderen Person auf. Danach gehen die Lernenden durch die Klasse und befragen einander, bis sie die Person mit diesem Hobby gefunden haben.

ERWEITERUNG

Diese Übung kann zu jedem anderen Thema (z.B. Lieblingsessen, Lieblingsfilm, Namen von Familienmitgliedern) eingesetzt werden. Es eignen sich vor allem Themen, bei denen die Lernenden viele verschiedene Antworten geben können.

4. Das große Fragequiz: Was ist was?

Diese Übung kann zwischendurch als kurzer Wettbewerb eingesetzt werden oder sie kann als Einstieg in ein Unterrichtsthema dienen.

LERNZIELE

Die Lernenden:

- können eigene Fragen zu einem Unterrichtsthema formulieren.
- können den Blue-Bot programmieren.

MATERIAL

- Blue-Bots
- Alphabetmatten von Übung *Farben*
- KOPIERVORLAGE 4

SOZIALFORM

Plenum, Gruppenarbeit

ABLAUF

Teilen Sie die Lernenden in Gruppen ein. Jede Gruppe erhält einen Blue-Bot und eine Alphabetmatte. Ziehen Sie eine Fragekarte (KOPIERVORLAGE 4), und lesen Sie sie vor. Die Lernenden legen zuerst in der Gruppe fest, auf welchem Feld die Antwort zur Frage steht und programmieren ihren Blue-Bot dann so, dass er zu diesem Feld fährt. Die Gruppen, die den richtigen Endpunkt erreichen, bekommen einen Punkt. Einen weiteren Punkt erhalten Gruppen, die eine Antwort auf Deutsch formulieren können.

ERWEITERUNG

Als Erweiterung können die Lernenden eigene Fragekarten entwerfen oder die Übung kann auf andere Themen übertragen werden. Legen Sie dazu andere Bild- oder Wortkarten unter eine durchsichtige Folie und befragen Sie die Lernenden zu diesen Karten.

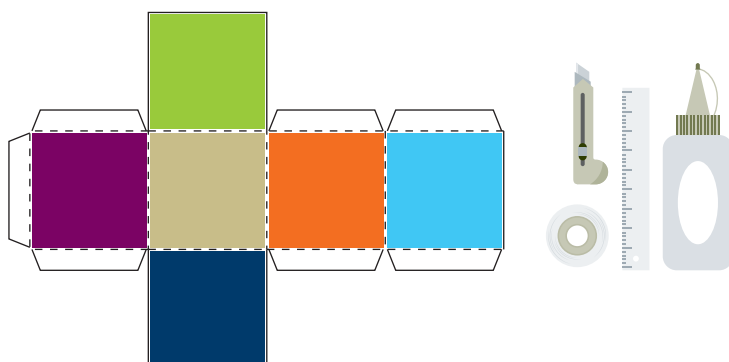
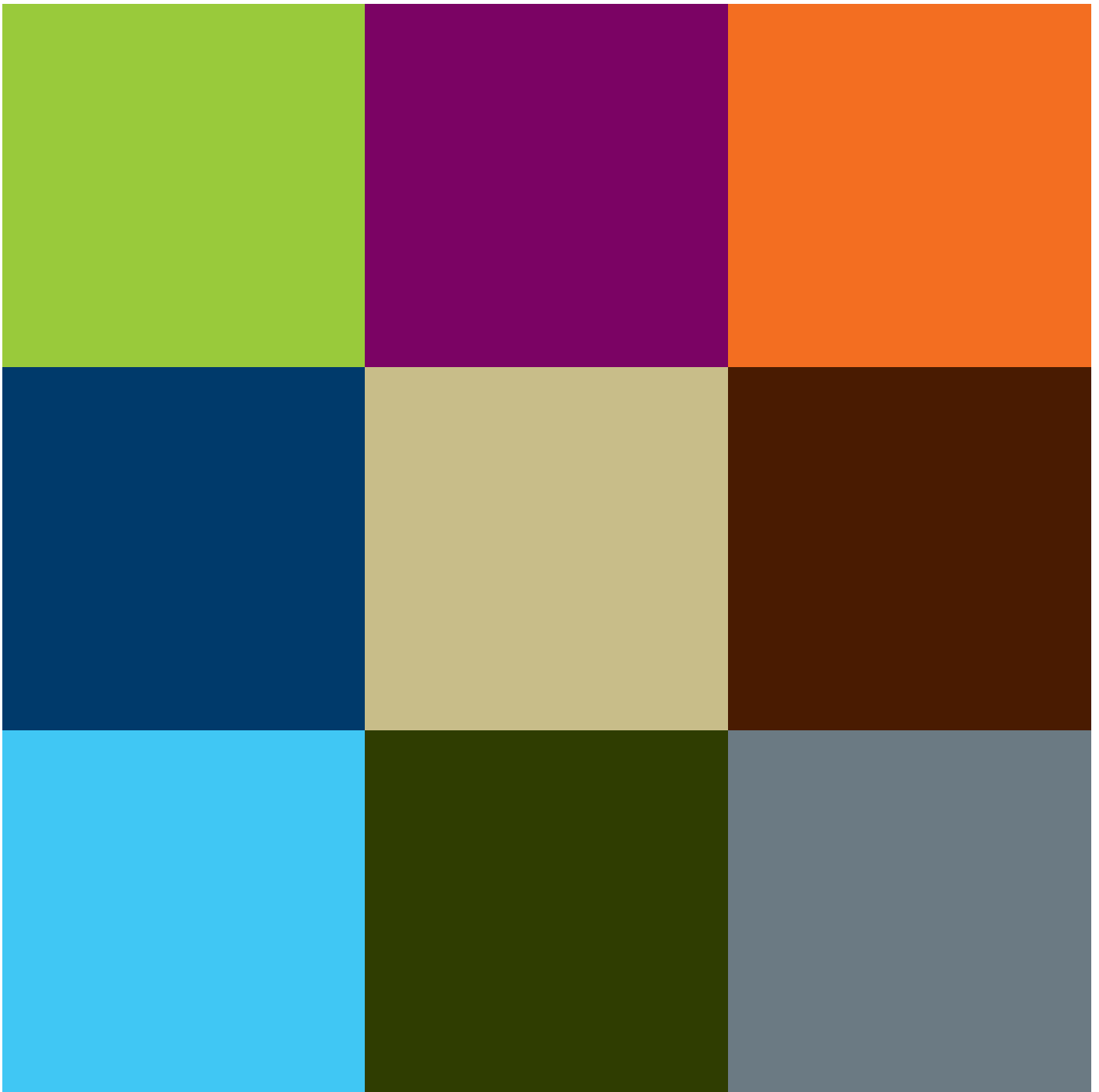
Symbolkarten

			
VORWÄRTS	RÜCKWÄRTS	RECHTSDREHUNG	LINKSDREHUNG
			
VORWÄRTS	RÜCKWÄRTS	RECHTSDREHUNG	LINKSDREHUNG
			
VORWÄRTS	RÜCKWÄRTS	RECHTSDREHUNG	LINKSDREHUNG
			
VORWÄRTS	RÜCKWÄRTS	RECHTSDREHUNG	LINKSDREHUNG
			
VORWÄRTS	RÜCKWÄRTS	RECHTSDREHUNG	LINKSDREHUNG
			
VORWÄRTS	RÜCKWÄRTS	RECHTSDREHUNG	LINKSDREHUNG

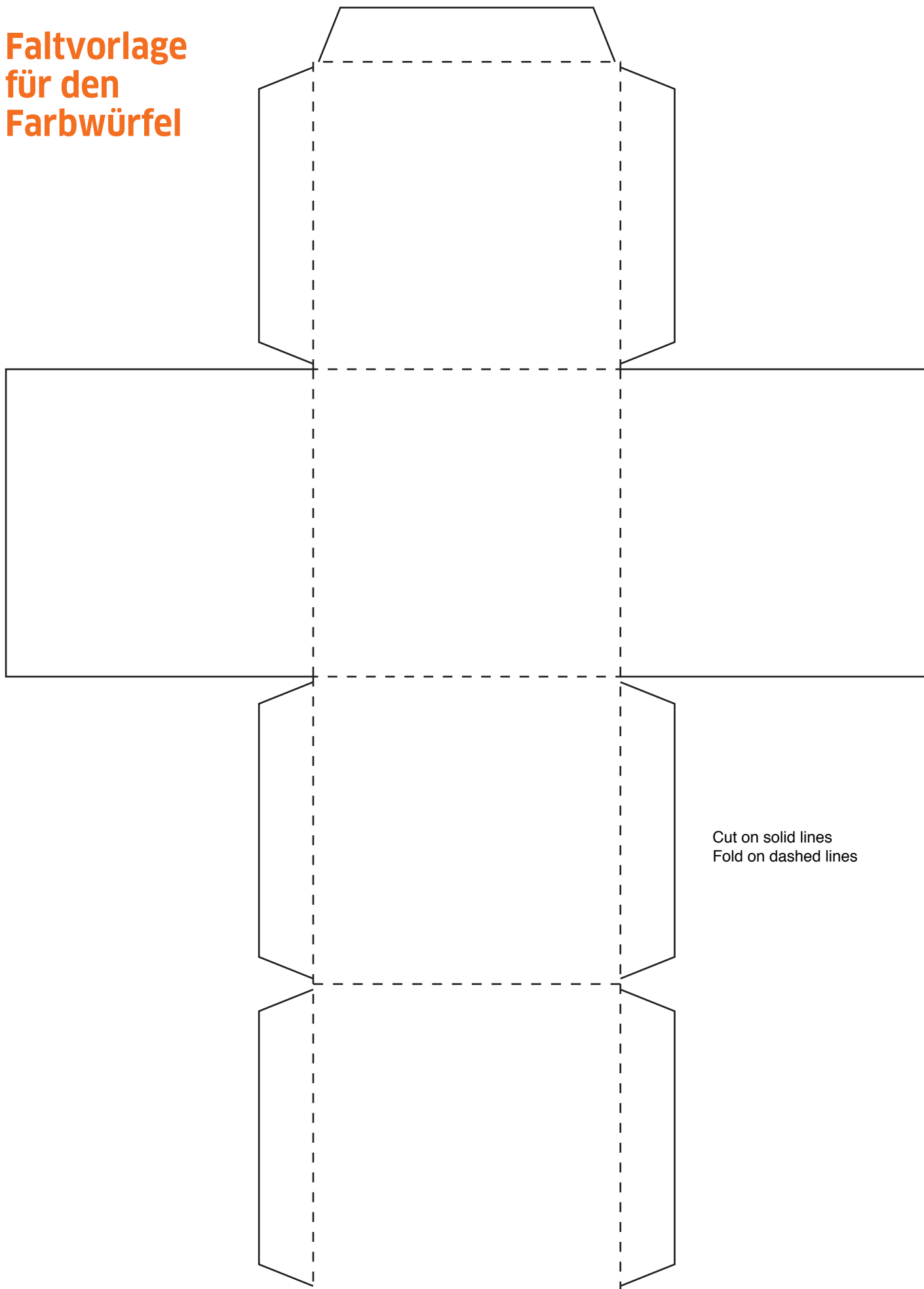
Symbolkarten

 START	 PAUSE	 LÖSCHEN
 START	 PAUSE	 LÖSCHEN
 START	 PAUSE	 LÖSCHEN
 START	 PAUSE	 LÖSCHEN
 START	 PAUSE	 LÖSCHEN
 START	 PAUSE	 LÖSCHEN

Farbkarten



Faltvorlage für den Farbwürfel



Cut on solid lines
Fold on dashed lines

Buchstabiere deinen Namen

Programmiere den Blue-Bot, damit er deinen Namen buchstabiert.
Schreibe das Programm mit diesen Abkürzungen auf.

Vorwärts: **VW** Rückwärts: **RW**
Rechtsdrehung: **RD** Linksdrehung: **LD**

START

RICHTUNG

BUCHSTABE 1

													
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

BUCHSTABE 2

													
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

BUCHSTABE 3

													
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

BUCHSTABE 4

													
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

BUCHSTABE 5

													
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

BUCHSTABE 6

													
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

BUCHSTABE 7

													
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

BUCHSTABE 8

													
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

BUCHSTABE 9

													
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

BUCHSTABE 10

													
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

Stationsarbeit zum Buchstabieren

STATION 1: **START L RICHTUNG M**

Fahre bis zum Buchstaben **Y**.

Schreibe das Programm auf:

X														GO
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

Fahre weiter bis zum Buchstaben **K**.

Fahre nur rückwärts und nicht über den Buchstaben **U**.

Schreibe das Programm auf:

X														GO
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

STATION 2: **START A RICHTUNG B**

Gib das Programm in deinen Blue-Bot ein.

Bei welchem Tier stoppst du?

X	VW	RD	VW	LD	VW	RD	VW							GO
---	----	----	----	----	----	----	----	--	--	--	--	--	--	----

Tier

Frage deinen Nachbarn: Welche Tiere kennst du noch?

Tier 1

Tier 2

Tier 3

Tier 4

STATION 3: **START RICHTUNG**

DU:

Starte mit deinem Blue-Bot bei einem Buchstaben und fahre zu einem anderen Buchstaben. Schreibe das Programm auf und tausche mit deinem Partner.

X														GO
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

DEIN/E PARTNER/IN:

Gib das Programm in deinen Blue-Bot ein.

Schreibe das Wort auf, bei dem der Blue-Bot stoppt:

Lösung

Was ist dein Hobby?

PERSON 1

Fahre mit deinem Blue-Bot die Buchstaben deines Hobbys ab.
Schreibe die Programme für jeden Buchstaben auf.

START
RICHTUNG

BUCHSTABE 1

X										
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

BUCHSTABE 2

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

BUCHSTABE 3

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

BUCHSTABE 4

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

BUCHSTABE 5

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

BUCHSTABE 6

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

BUCHSTABE 7

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

BUCHSTABE 8

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

BUCHSTABE 9

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

BUCHSTABE 10

										GO
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

Gehe durch die Klasse und finde die Person mit diesem Hobby.

Name

Gib die Programme in deinen Blue-Bot ein. Schreibe die Buchstaben auf.

Lösung

PERSON 2

Fragekarten

FRAGEKARTE 1

START N

RICHTUNG O

ZIEL Welches Tier springt?

FRAGEKARTE 2

START Ä

RICHTUNG Z

ZIEL Was isst du im Sommer?

FRAGEKARTE 3

START V

RICHTUNG Ä

ZIEL Womit kannst du hören?

FRAGEKARTE 4

START G

RICHTUNG B

ZIEL Wo findest du die Uhrzeit?

FRAGEKARTE 5

START Z

RICHTUNG U

ZIEL Welches Tier ist weiß?

FRAGEKARTE 6

START ß

RICHTUNG Y

ZIEL Worin wohnst du?

FRAGEKARTE 7

START L

RICHTUNG Q

ZIEL Was ziehst du an,
wenn es kalt ist?

FRAGEKARTE 8

START T

RICHTUNG Y

ZIEL Womit machst du Musik?

FRAGEKARTE 9

START

RICHTUNG

ZIEL

?

FRAGEKARTE 10

START

RICHTUNG

ZIEL

?

FRAGEKARTE 11

START

RICHTUNG

ZIEL

?

FRAGEKARTE 12

START

RICHTUNG

ZIEL

?

Die Zahlen



vier



zehn



dre



acht



ei

Die Zahlen

3

neun



ins



sieben



s



fünf



1. Zahlenbingo

Diese Übung soll auf spielerische Weise das Verständnis für Zahlen vertiefen.

LERNZIELE

Die Lernenden:

- können von eins bis neun zählen.
- können den Blue-Bot für einen bestimmten Endpunkt programmieren.

MATERIAL

- Tablets mit Blue-Bot App
www.goethe.de/australia/clil
- Digitale Zahlenmatte und ausgedruckte Zahlenkarten www.goethe.de/australia/clil
- ARBEITSBLATT 2

SOZIALFORM

Plenum, Partnerarbeit

ABLAUF

Importieren Sie die Zahlenmatte in die Blue-Bot App. Teilen Sie die Lernenden in Zweierteams ein. Jedes Team erhält ein Tablet und das Arbeitsblatt 2 und trägt vier Zahlen zwischen 1-10 in die Bingofelder ein. Nennen Sie einen Startpunkt auf der Zahlenmatte, ziehen Sie eine Zahl zwischen 1 und 10 und geben Sie den Lernenden Anweisungen, wie sie den Blue-Bot programmieren sollen, damit er das Zahlenfeld erreicht. Die Lernenden programmieren ihren Blue-Bot wie vorgegeben und fahren zur jeweiligen Zahl. Wenn sie die Zahl in ihrem Bingofeld aufgeschrieben haben, streichen sie sie durch. Gewonnen hat das Team, das zuerst alle vier Zahlen durchgestrichen hat und diese richtig aufsagen kann.

ERWEITERUNG: ZAHLEN 1-50

Zur Erweiterung des Zahlenraums können Sie mit einem 3x3-Bingofeld arbeiten und auf einem großen Plakat mit 25 Feldern à 15x15cm die Zahlen 1-50 notieren. In jedem Feld werden zwei Zahlen aufgeschrieben, sodass pro Durchgang auch immer zwei Zahlen vom Blue-Bot angefahren werden. Gewonnen hat das Team, das beim 3x3-Feld als erstes drei Zahlen in einer Reihe (waagerecht, senkrecht, diagonal) durchgestrichen hat.

2. Fahre zur 8/acht!

Mit dieser Aufgabe üben die Lernenden die Zahlen 1 bis 10 als Ziffern, Mengen oder in ausgeschriebener Form.

LERNZIELE

Die Lernenden:

- können Zahlen als Ziffern, Mengen oder in ausgeschriebener Form verwenden.
- können Anweisungen zum Programmieren der Blue-Bots mündlich geben und richtig ausführen.

MATERIAL

- Blue-Bots
- Zahlenmatte und Zahlenkarte
www.goethe.de/australia/clil

SOZIALFORM

Gruppenarbeit

ABLAUF

Teilen Sie die Lernenden in zwei Gruppen (A und B) ein. Jede Gruppe bekommt einen Blue-Bot und positioniert ihn auf jeweils gegenüberliegenden Feldern der Matte (z.B. 7 und 10). Dann zieht eine Gruppe eine Zahlenkarte, sagt die Zahl und legt sie für alle sichtbar ab. Beide Gruppen versuchen nun ihren Blue-Bot so zu programmieren, dass er auf ein Feld mit der gleichen Zahl fährt. Es muss jedoch ein Feld sein, auf dem die Zahl anders dargestellt ist. Bsp.: Wenn die acht in ausgeschriebener Form gezogen wird, können die Teams entweder zum Feld mit der Ziffer 8 oder zum Feld mit den acht Bonbons fahren. Die Gruppe, deren Blue-Bot als erstes eines der Felder erreicht hat, bekommt einen Punkt.

ANMERKUNGEN ZUR GRAMMATISCHEN VERTIEFUNG/WIEDERHOLUNG

Hier bietet es sich an, mit den Lernenden die Pluralformen zu üben, indem sie mit den Zahlen Sätze bilden (*Hier ist ein Fuchs./Hier sind zwei/drei/ ... / neun/ ... Eulen/Flip-Flops/Hemden/ ...*). Damit die Sätze den Lernenden keine Probleme bereiten, sollten die Abbildungen auf der Matte vorher anhand von Bildkarten eingeführt worden sein. Das kann anhand eines Memory-Spiels mit den Zahlen- und Bildkarten vertieft werden. Immer wenn eine Zahlenkarte mit der Anzahl auf der Bildkarte übereinstimmt, sollen die Lernenden folgendes sagen: *Hier ist/sind ein/zwei/ ... Fuchs/Eulen/ ...*

ERWEITERUNG

Als Erweiterung kann der/die Lernende beim Ziehen der Karte sagen: *„Fahrt zu einer Zahl, die grösser/kleiner ist als ...“*. Dadurch bestehen mehr Möglichkeiten und der Wettbewerb nimmt an Schnelligkeit zu. Das Team, das zuerst ein Feld mit der richtigen Zahl erreicht hat, muss dann sagen: *„... (Zahl des Feldes) ist größer/kleiner als ... (gezogene Zahl).“*

3. Kopfrechnen

Bei dieser Aufgabe üben die Lernenden unter Verwendung der richtigen mathematischen Termini Kopfrechnen.

LERNZIELE

Die Lernenden:

- kennen mathematische Termini und können einfache Additionen/Subtraktionen durchführen.
- können den Blue-Bot programmieren.

MATERIAL

- Blue-Bots
- Plakate mit 4x4-Gitter (16 Gitterzellen à 15x15cm)
- Würfel
- ARBEITSBLATT 4

SOZIALFORM

Plenum, Gruppenarbeit

ABLAUF

Verteilen Sie die Arbeitsblätter und geben Sie jeder Gruppe einen Blue-Bot und ein Plakat. Lassen Sie die Lernenden die Zahlen von 2-17 in beliebiger Reihenfolge in die Felder eintragen. Legen Sie ein Startfeld für die Blue-Bots fest und fordern Sie eine Person auf, viermal hintereinander zu würfeln und folgende Rechnung aufzusagen. Die ersten drei Zahlen werden addiert und die letzte subtrahiert (+ + - =). Üben Sie vorher mit den Lernenden die mathematischen Begriffe (plus, minus, gleich, ergibt). Die anderen Lernenden schreiben die Zahlen auf ihr Arbeitsblatt und berechnen das Ergebnis. Dann programmiert jede Gruppe ihren Blue-Bot so, dass er zum richtigen Ergebnis fährt. Die schnellste Gruppe erhält einen Punkt und sagt die Aufgabe noch einmal laut mit dem Ergebnis auf.

ERWEITERUNG

Als Erweiterung des Zahlenraums können die Lernenden mit den Zahlen von 1-40 arbeiten. Dann müssen sie aber mehrere Zahlen in ein Feld schreiben und achtmal würfeln und davon sieben Zahlen addieren und eine Zahl subtrahieren.

4. Wann hast du Geburtstag?

Mit dieser Übung lernen die Kinder über ihr Alter und ihren Geburtstag zu sprechen.

LERNZIELE

Die Lernenden:

- können sich über ihr Alter und ihren Geburtstag unterhalten.
- können Anweisungen zum Programmieren der Blue-Bots geben bzw. Anweisungen ausführen.

MATERIAL

- Tablets mit Blue-Bot App und Zahlenmatte
www.goethe.de/australia/cil
- ARBEITSBLATT 5

SOZIALFORM

Plenum, Partnerarbeit, Gruppenarbeit

ABLAUF

Als Einstieg in das Thema Geburtstag kann folgendes Video eingesetzt werden: www.planet-schule.de/sf/php/sendungen.php?sendung=10006

Teilen Sie die Lernenden in Zweierteams ein. Jedes Team erhält ein Tablet und ein Arbeitsblatt. Die Lernenden öffnen die Zahlenmatte in der App im Modus „Basic Programming“ und ziehen ihren Blue-Bot auf den Startpunkt. Person A beginnt Person B zu befragen (*Wie alt bist du? Wann hast du Geburtstag?*). B antwortet mit Anweisungen, welche A in den Blue-Bot eingibt. Auf der richtigen Zahl angekommen, trägt A die Antwort auf das Arbeitsblatt ein. Danach tauschen die beiden die Rollen. Zur Ergebnissicherung fragen Sie die Lernenden, wie alt die andere Person ist bzw. wann sie Geburtstag hat. Schreiben Sie hierfür die Redemittel an die Tafel:

FRAGE	ANTWORT
Wie alt ist er/sie?	Er/Sie ist ... Jahre alt.
Wann hat er/sie Geburtstag?	Er/Sie hat am ... Januar/ Februar/ ... Geburtstag.

ANMERKUNGEN ZUR GRAMMATIK

Damit die Lernenden ihren Geburtstag richtig nennen können, sollten hier zunächst die Monate eingeführt oder wiederholt werden. Außerdem müssen die Ordinalzahlen bis 31 an dieser Stelle erklärt und für die Lernenden gut sichtbar im Klassenraum an der Tafel stehen:

ORDINALZAHLEN

	1.: ersten	
	2.: zweiten	
Ich habe am ...	3.: dritten	Januar/ Februar/ ... Geburtstag.
	4.-19.: Zahl + ten	
	ab 20.: Zahl + sten	

ERWEITERUNG

Die Fragen können beliebig erweitert werden (Bsp.: *Wie lautet deine Hausnummer? Wie lautet deine Telefonnummer?*).

5. Ich packe meinen Koffer

Mit dieser Gedächtnisübung lernen die Kinder Zahlen in einem narrativen Kontext wiederzugeben.

LERNZIELE

Die Lernenden:

- können Zahlen in einem narrativen Kontext wiedergeben.
- können den Blue-Bot richtig programmieren.

MATERIAL

- Tablets mit Blue-Bot App und Zahlenmatte www.goethe.de/australia/clil
- ARBEITSBLATT 6

SOZIALFORM

Partnerarbeit, Gruppenarbeit

ABLAUF

Teilen Sie die Lernenden in Vierergruppen ein. Jede Gruppe erhält ein Tablet und ein Arbeitsblatt. Jeweils zwei Lernende schreiben eine Packliste für ihren Koffer mit fünf Gegenständen in unterschiedlicher Anzahl (1-9). Hier können die Lernenden im Plenum erst einmal aufzählen, was man alles in einen Koffer packt. Notieren Sie die Gegenstände an der Tafel. Falls die Lernende noch nicht so viele Wörter kennen, können Sie Bildkarten vorbereiten und diese an die Tafel heften. Hier bietet es sich an, verschiedene Wortfelder einzuführen oder zu wiederholen, indem Sie vorher festlegen, dass heute nur **Kleidung** (T-Shirt, Hose, Pullover, Socke, Jacke, Mütze, Schal, Kleid, Rock, ...), **Spielsachen** (Buch, Ball, Puppe, Auto, Teddybär, Bausteine, Eisenbahn, Stofftier, Spiel, ...) oder **Schulsachen** (Radiergummi, Spitzer, Stift, Kugelschreiber, Heft, Buch, Farbstifte, Lineal, ...) in den Koffer gepackt werden. Üben Sie dazu die Pluralformen der Wörter.

Schreiben Sie den Satz „Ich packe meinen Koffer und nehme ... mit.“ an die Tafel. Thematisieren Sie hier den indefiniten Artikel in der Akkusativform:

NOMINATIV	AKKUSATIV
Das ist ...	Ich nehme ... mit.
ein Pullover	einen Pullover
eine Hose	eine Hose
ein Kleid	ein Kleid

Dann beginnt eine Gruppe die Packliste vorzulesen und die andere Gruppe versucht sich so viele Begriffe und Zahlen wie möglich zu merken. Die zweite Gruppe programmiert ihren Blue-Bot in der App so, dass er jeweils auf den vorher genannten Zahlen landet. Dann wiederholt die Gruppe noch einmal, was die andere in ihren Koffer gelegt hat (Bsp.: *Anna und Timo packen ihren Koffer und nehmen ... mit.*). Auch dieser Satz sollte gut sichtbar an der Tafel stehen. Für jeden Gegenstand in der richtigen Anzahl erhält die Gruppe zwei Punkte. Dann tauschen die Gruppen die Rollen. Die Gruppe mit den meisten Punkten hat gewonnen.

ANMERKUNGEN

Zum Einüben des Wortschatzes finden Sie beim Österreichischen Bildungsserver <https://www.schule.at/portale/deutsch-als-zweitsprache-und-ikl/sachthemen.html> Bild- und Wortkarten sowie verschiedene Wortschatzspiele.

ERWEITERUNG

Alternativ oder erweiternd könnten Gruppen mit den Zahlenkarten www.goethe.de/australia/clil eigene Matten kreieren. Ein zweites Zahlen-Kartenset wird auf einen Stapel gelegt. Eines der Teams zieht daraus fünf Karten und erzählt dazu eine kurze Geschichte. Die Aufgabe des anderen Teams ist es nun, zu raten um welche Karten es sich handelt, diese auf der Matte abzufahren und die Geschichte mit eigenen Worten wiederzugeben.

7. Was kostet das?

In dieser Aufgabe üben die Lernenden Zahlen in alltäglichen Situationen zu verwenden.

LERNZIELE

Die Lernenden:

- können Preise angeben und Einkaufsgespräche führen.
- können Anweisungen zum Programmieren der Blue-Bots geben und ausführen.

MATERIAL

- Blue-Bots
- Plakate mit 4x4-Gitter (16 Gitterzellen à 15x15cm)
- ARBEITSBLATT 7

SOZIALFORM

Partnerarbeit, Gruppenarbeit

ABLAUF

Als Einstieg in das Thema können Sie das Video von *Deutsch mit Socke* zeigen: <https://www.planet-schule.de/sf/php/sendungen.php?sendung=10018>.

Teilen Sie die Lernenden in Vierergruppen ein. Jede Gruppe erhält einen Blue-Bot und ein Plakat mit 16 Feldern, in die sie die Zahlen 1–16 notieren. Jeweils zu zweit schreiben die Lernenden eine Preisliste (zwischen 1–16 Euro) für die Artikel des Kiosks (ARBEITSBLATT 7). Dann setzen sich die Gruppen wieder zusammen. Team A geht bei Team B einkaufen und erkundigt sich nach den Preisen verschiedener Artikel. Darauf antwortet Team A mit Anweisungen zum Programmieren der Blue-Bots. Team B nennt den Preis, auf dem der Blue-Bot landet (*Aha, der/die/das ... kostet ... Euro.*).

REDEMITTEL FÜR DAS EINKAUFSGESPRÄCH

Team A Verkäufer/in	Team B Kundin/Kunde
Hallo./Guten Tag.	Hallo./Guten Tag.
Was möchtest du?	Ich möchte einen/eine/ein ... Wie teuer ist der/die/das?
Er/Sie/Es kostet (Programmierbefehl).	Aha, der/die/das ... kostet ... Euro.
Noch etwas?	Ja, einen/eine/ein ..., bitte. Nein, danke.
Das macht ... Euro.	Hier, bitte.
Danke. Tschüss./ Auf Wiedersehen.	Tschüss./ Auf Wiedersehen.

Wenn das Einkaufsgespräch beendet ist, werden die Rollen getauscht.

ERWEITERUNG

Als Erweiterung könnten sich die Lernenden das Sortiment ihres Kiosks selbst überlegen.

Zahlen-Bingo

Schreibt in jedes Feld eine Zahl zwischen 1 und 10:

Mein Rechenblatt

Schreibe die Zahlen von den Würfeln 1-4 auf. Berechne das Ergebnis.

WÜRFEL 1	WÜRFEL 2	WÜRFEL 3	WÜRFEL 4	ERGEBNIS	PUNKTZAHL
+	+	-	=		
+	+	-	=		
+	+	-	=		
+	+	-	=		
+	+	-	=		
+	+	-	=		
+	+	-	=		
+	+	-	=		
+	+	-	=		
+	+	-	=		

Interview

Schreibe die Programme für dein Alter und deinen Geburtstag auf.
Frage dann deinen Partner/deine Partnerin.

FRAGE 1: START 10 RICHTUNG FÜNF

Wie alt bist du?

Ich bin Jahre alt.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Dein Partner/Deine Partnerin:

Er/Sie ist Jahre alt.

FRAGE 2: START 4 RICHTUNG NEUN

Wann hast du Geburtstag?

Ich habe am . . Geburtstag.
T1 T2 M1 M2

T1

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

T2

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

M1

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

M2

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Dein Partner/Deine Partnerin:

Er/Sie hat am . . Geburtstag.
T1 T2 M1 M2

Ich packe meinen Koffer und nehme ... mit

Schreibt fünf Gegenstände mit einer Zahl von 1–10 in den Koffer.



Unser Kiosk

Schreibt die Preise für das Essen und Trinken in eurem Kiosk auf.



Die Lebensmittel

1. Wir gehen einkaufen

Diese Übung fördert die Fähigkeit der Lernenden, Lebensmittel in Kategorien (gesund, ungesund, Lebensmittel für ein Frühstück/ein Abendessen/ eine Party) einzuordnen.

LERNZIELE

Die Lernenden:

- kennen das Wortfeld „Lebensmittel“ und können dieses kategorisieren.
- können Anweisungen zum Programmieren der Blue-Bots geben und ausführen.

MATERIAL

- Blue-Bots, 120x90cm große durchsichtige Folien mit 8x6-Raster (48 Felder à 15x15cm)
- Lebensmittelkarten
- ARBEITSBLÄTTER 1.1 und 1.2

SOZIALFORM

Partnerarbeit, Gruppenarbeit

ABLAUF

Bilden Sie Zweierteams. Jedes Team bekommt eine durchsichtige Folie, unter der die Lernenden die einzelnen Lebensmittelkarten gemäß Vorlage (ARBEITSBLATT 1.1) arrangieren. Dann erhalten sie einen Blue-Bot und eine Einkaufsliste (ARBEITSBLATT 1.2). Es stehen bereits vier Lebensmittel auf der Liste. Die Lernenden suchen vier weitere Lebensmittel zum jeweiligen Thema (gesund, ungesund, Party, Frühstück) auf der Matte heraus und notieren die passenden Anweisungen zum Programmieren auf der Einkaufsliste. Dann tauschen die Teams ihre Einkaufslisten und Matten, fahren die Befehle mit ihren Blue-Bots ab und tragen die neuen Lebensmittel in die Einkaufsliste ein. Das Team, das es zuerst geschafft hat, alles einzukaufen, hat gewonnen.

ANMERKUNGEN

Diese Aufgabe eignet sich zum Üben von Einkaufs- und Verkaufsgesprächen. Dafür sollten zuerst die Redemittel wiederholt werden:

REDEMittel FÜR DAS EINKAUFSGESPRÄCH

Team A Verkäufer/in	Team B Kundin/Kunde
Hallo./Guten Tag.	Hallo./Guten Tag.
Was möchtest du?	Ich möchte einen/eine/ein ... Einen/Eine/Ein ..., bitte.
Noch etwas?	Ja, einen/eine/ein ..., bitte. Nein, danke.
Das macht ... Euro.	Hier, bitte.
Danke. Tschüss./ Auf Wiedersehen.	Tschüss./ Auf Wiedersehen.

ANMERKUNGEN ZUM WORTSCHATZ

Entlasten Sie den Wortschatz vor dieser Aufgabe, indem Sie *Memory*, *Domino*, *Montagsmaler* oder andere Wortschatzspiele durchführen. Lassen Sie die Lernenden vor der Übung Mindmaps zu den Kategorien (gesund/ ungesund/Abendessen/Frühstück/Party/ ...) erstellen.

Wortschatzkarten und Übungen zu den Lebensmitteln erhalten Sie beim Österreichischen Bildungsserver: www.schule.at/portale/deutsch-als-zweitsprache-und-ikl/sachthemen/eigeneperson-familie/essen-trinken.html

2. Magst du Schokolade?

Mit dieser Aufgabe üben die Lernenden sich über Essens- und Getränkevorlieben auszutauschen.

LERNZIELE

Die Lernenden:

- können sich über ihre Essens- und Getränkevorlieben austauschen.
- können Anweisungen zum Programmieren der Blue-Bots geben und ausführen.

MATERIAL

- Blue-Bots
- Lebensmittelmatten von Übung *Wir gehen einkaufen* oder Tablets mit Blue-Bot App und Lebensmittelmatte: www.goethe.de/australia/clil
- KOPIERVORLAGE 2

SOZIALFORM

Partnerarbeit

ABLAUF

Bilden Sie Zweierteams. Jedes Team erhält eine Faltvorlage des Würfels (KOPIERVORLAGE 2), eine Lebensmittelmatte und einen Blue-Bot. Der Blue-Bot wird auf ein beliebiges Feld gesetzt. Person A gibt Anweisungen zur Programmierung, welche Person B in den Blue-Bot eingibt. Auf dem Endfeld angekommen würfelt B und stellt A die zum Feld passende Frage. A antwortet anhand der Redemittel, die vorher eingeführt wurden:

REDEMITTEL

Ja, ich mag (gern)
Ja, ich esse/trinke gern
Ja, ich esse/trinke oft
Doch, ich mag



Nein, ich mag kein/keine
Nein, ich esse/trinke nicht gern
Nein, ich esse/trinke selten/nie



Danach werden die Rollen getauscht.

ERWEITERUNG

Diese Übung ist für zahlreiche Themen anwendbar. Die Lernenden können sich ebenso über Freizeitaktivitäten, Schulfächer oder Tiere austauschen. Je nach Thema müssten die Fragen auf dem Würfel angepasst und passende Bildkarten unter einer durchsichtigen Folie arrangiert werden.

3. Lebensmittel-Raten

Mit diesem Ratespiel üben die Lernenden Lebensmittel anhand ihrer Eigenschaften zu erklären.

LERNZIELE

Die Lernenden:

- können Lebensmittel anhand ihrer Eigenschaften erklären.
- können den Blue-Bot richtig programmieren.

MATERIAL

- Blue-Bots
- Lebensmittelmatte von Übung *Wir gehen einkaufen*
- KOPIERVORLAGE 3

SOZIALFORM

Plenum, Gruppenarbeit

ABLAUF

Bilden Sie Gruppen. Jede Gruppe erhält eine Lebensmittelmatte und einen Blue-Bot. Die Gruppen stellen den Blue-Bot auf ein von Ihnen festgelegtes Feld. Dann zieht eine Gruppe eine Karte. Die Gruppe erklärt, um welches Lebensmittel es sich handelt ohne es zu benennen. Die Lernenden dürfen dazu die Wörter auf den Karten benutzen. Die Gruppe, deren Blue-Bot zuerst auf dem gesuchten Lebensmittel-Feld angelangt, erhält einen Punkt. Dann werden die Rollen getauscht und eine andere Gruppe zieht eine Karte.

REDEMITTEL ZUM ERKLÄREN VON LEBENSMITTELN

Es ist Obst/Gemüse.
Es ist rot/braun/weiß/orange/gelb.
Es ist gesund/ungesund.
Es ist warm/kalt/heiß.
Ich esse/trinke es zum Frühstück/im Sommer/ bei McDonald's/zum Geburtstag.
Es ist süß/lecker.
Der Affe/Hase mag es.

ERWEITERUNG

Mit den gleichen Karten können Sie auch Tabu spielen. Anstatt, dass die Lernenden zum Erklären des Lebensmittels die Wörter verwenden, die auf den Karten aufgeführt sind, gelten diese als Tabu. Die Lernenden müssen also neue Arten finden, das Lebensmittel auf ihrer Karte zu umschreiben.

4. Die kleine Raupe Nimmersatt

Mit dieser Aufgabe üben die Lernenden sich Geschichtssequenzen zu merken und diese wiederzugeben.

LERNZIELE

Die Lernenden:

- können Geschichtsausschnitte wiedergeben.
- können Anweisungen zum Programmieren der Blue-Bots geben und ausführen.

MATERIAL

- Blue-Bots
- Lebensmittelmatten von Übung *Wir gehen einkaufen*
- KOPIERVORLAGE 4

SOZIALFORM

Plenum, Gruppenarbeit

ERWEITERUNG

Diese Übung kann auch gut beim Thema Zahlen eingesetzt werden: Verschiedene Bildkarten, auf denen die Lebensmittel in unterschiedlicher Anzahl abgebildet sind, werden unter der durchsichtigen Folie arrangiert. Die Lernenden sollen dann nicht nur das richtige Lebensmittel finden, sondern auch die richtige Anzahl.

Weitere Beispiele zum Erzählen von Geschichten:

Der Regenbogenfisch, Wir gehen auf Bärenjagd, Der kleine Prinz

ABLAUF

Teilen Sie die Lernenden in Gruppen ein. Jede Gruppe erhält eine Lebensmittelmatte und einen Blue-Bot. Um eine größere Identifikation mit der Geschichte zu schaffen, können die Lernenden ihren Blue-Bot als Raupe verkleiden – siehe: <http://www.twinkl.de/resource/t-t-22749-caterpillar-bee-bot-jacket>.

Dann beginnen Sie die Geschichte von der kleinen Raupe Nimmersatt zu erzählen (Text KOPIERVORLAGE 4). Machen Sie nach dem Freitag eine Pause und lassen Sie die Gruppen ihren Blue-Bot so programmieren, dass er zu den Lebensmittelfeldern fährt, welche in der Geschichte genannt wurden. Während der Blue-Bot die Lebensmittel abfährt, erzählen die Lernenden die Geschichte nach. Mit den Lebensmitteln, die am Sonnabend genannt werden, können Sie einen Wettbewerb durchführen: Die Gruppe, die die meisten Lebensmittel mit ihrem Blue-Bot abfahren kann und die deutschen Wörter dafür kennt, hat gewonnen.

Alternativ gestalten die Lernenden Karten mit den genannten Lebensmitteln und legen diese unter eine durchsichtige Matte. Anschließend fahren sie mit dem Blue-Bot über die Bilder und geben die Geschichte mit einfachen Worten wieder.

Vorlage für die Anordnung der Lebensmittel



Einkaufsliste: gesunde Lebensmittel

TEAM A

A) Ihr möchtet heute nur **gesunde Lebensmittel** einkaufen.

Vier Lebensmittel stehen bereits auf eurer Liste. Welchen Weg muss der Blue-Bot fahren, um vier weitere gesunde Lebensmittel zu erreichen?

BLUE-BOT: START TOMATE RICHTUNG NUTELLA

5

X															
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

6

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

7

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

8

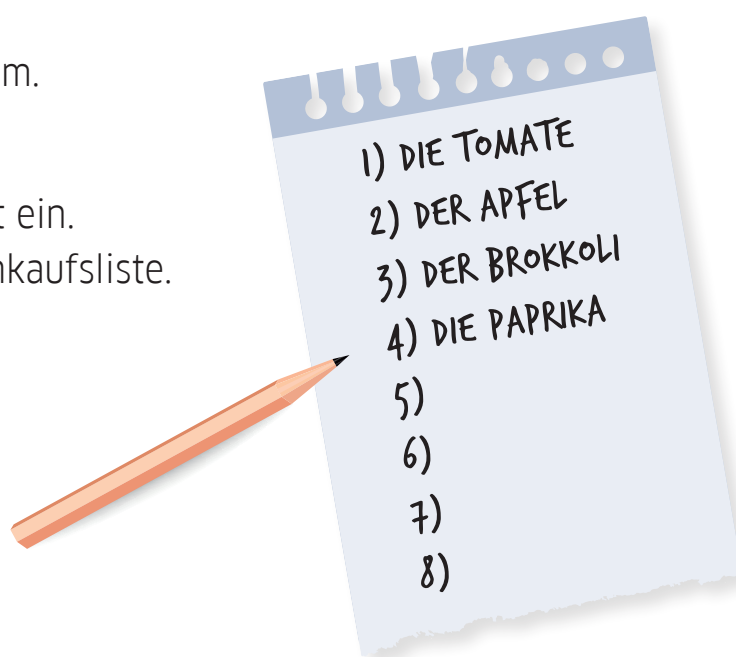
															GO
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

B) Tauscht eure Einkaufsliste und eure Matte mit einem anderen Team.

TEAM B

Gebt das Programm in euren Blue-Bot ein.

Notiert die Lebensmittel auf eurer Einkaufsliste.



Einkaufsliste: ungesunde Lebensmittel

TEAM A

- A)** Ihr möchtet heute nur **ungesunde Lebensmittel** einkaufen.
Vier Lebensmittel stehen bereits auf eurer Liste. Welchen Weg muss der Blue-Bot fahren, um vier weitere ungesunde Lebensmittel zu erreichen?

BLUE-BOT: **START STEAK RICHTUNG KIWI**

5

X															II
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

6

															II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

7

															II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

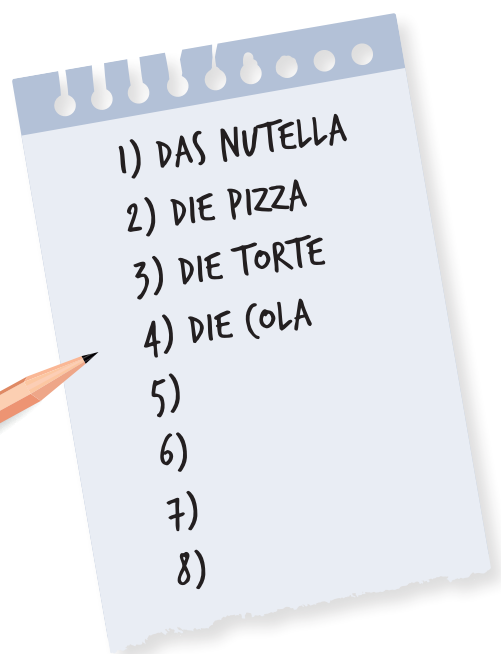
8

															GO
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

- B)** Tauscht eure Einkaufsliste und eure Matte mit einem anderen Team.

TEAM B

Gebt das Programm in euren Blue-Bot ein.
Notiert die Lebensmittel auf eurer Einkaufsliste.



Einkaufsliste: Party

TEAM A

A) Ihr möchtet eine **Party feiern** und geht dafür einkaufen.

Vier Lebensmittel stehen bereits auf eurer Liste. Welchen Weg muss der Blue-Bot fahren, um vier weitere Lebensmittel für die Party zu erreichen?

BLUE-BOT: START COLA RICHTUNG KIRSCH

5

X															II
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

6

															II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

7

															II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

8

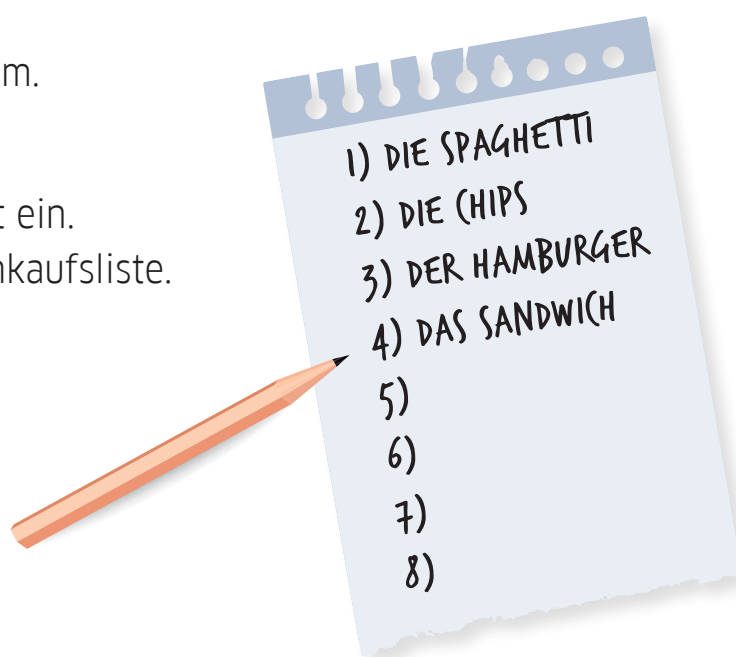
															GO
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

B) Tauscht eure Einkaufsliste und eure Matte mit einem anderen Team.

TEAM B

Gebt das Programm in euren Blue-Bot ein.

Notiert die Lebensmittel auf eurer Einkaufsliste.



Einkaufsliste: Frühstück

TEAM A

- A)** Ihr möchtet mit eurer Familie **frühstücken** und kauft dafür ein.
Welchen Weg muss der Blue-Bot fahren, um vier weitere Lebensmittel für das Frühstück zu erreichen?

BLUE-BOT: **START SPIEGELEI** **RICHTUNG BREZEL**

5

X															
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

6

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

7

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

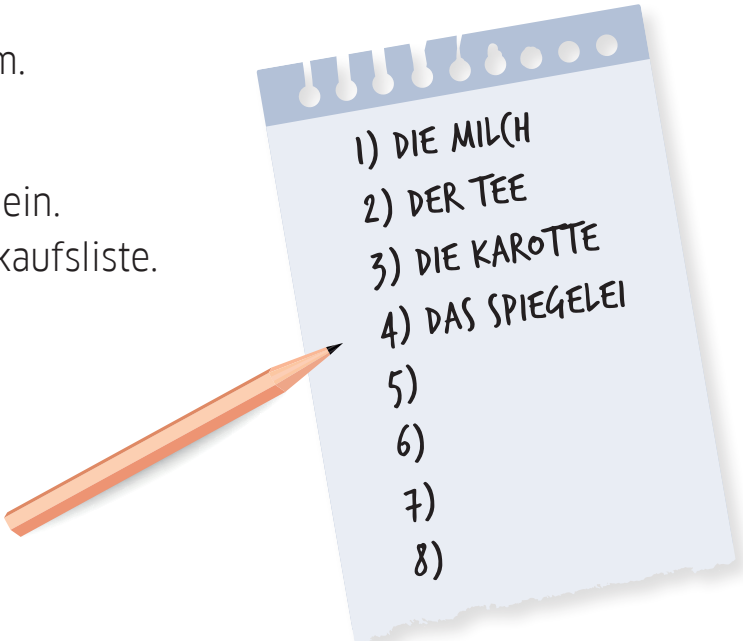
8

															GO
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

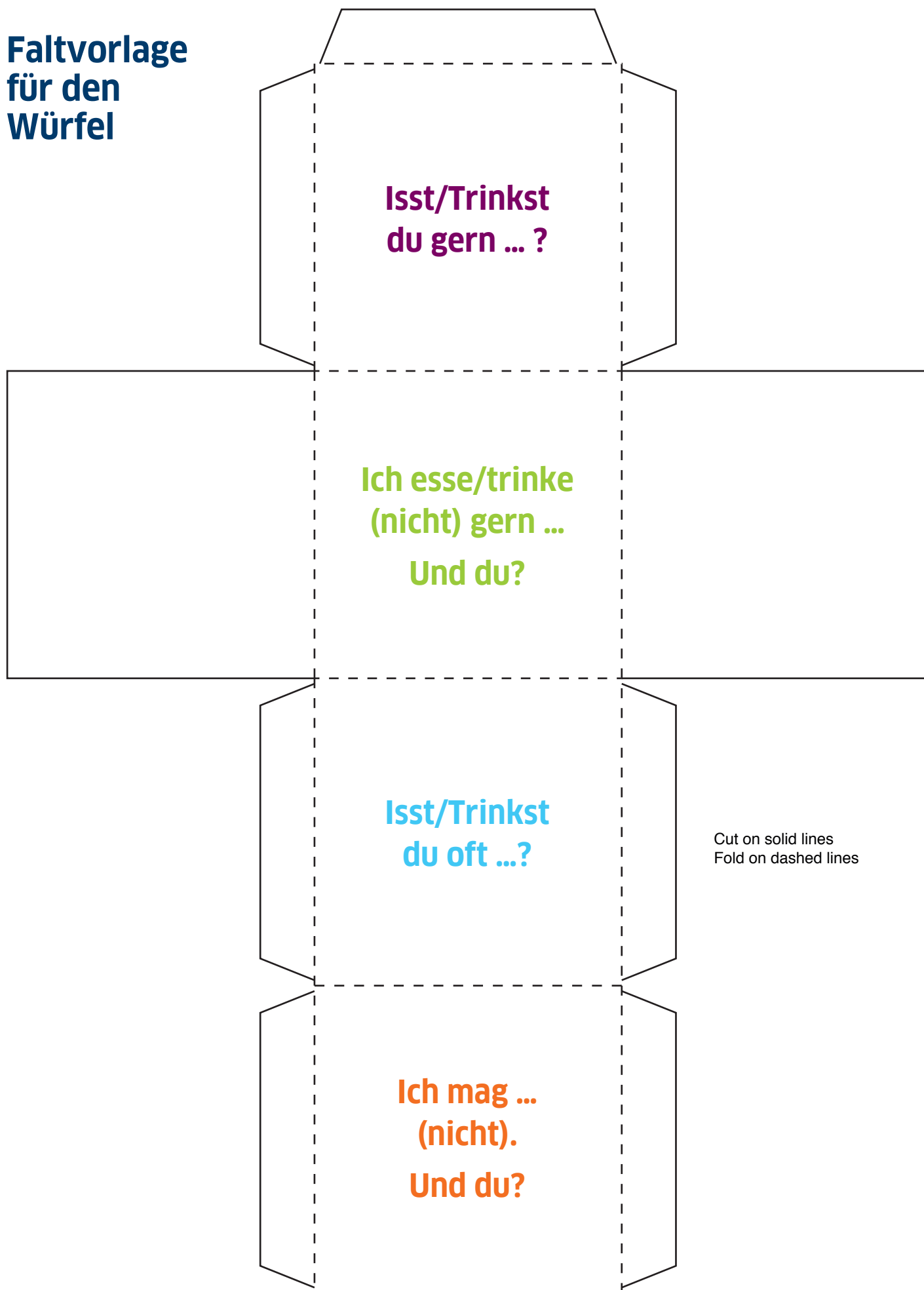
- B)** Tauscht eure Einkaufsliste und eure Matte mit einem anderen Team.

TEAM B

Gebt das Programm in euren Blue-Bot ein.
Notiert die Lebensmittel auf eurer Einkaufsliste.

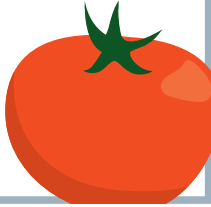
- 
- 1) DIE MILCH
 - 2) DER TEE
 - 3) DIE KAROTTE
 - 4) DAS SPIEGELEI
 - 5)
 - 6)
 - 7)
 - 8)

Faltvorlage für den Würfel



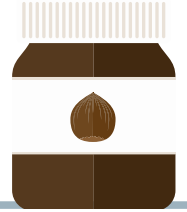
die Tomate

rot
Gemüse
rund



die Nutella

ungesund
Frühstück
braun



die Erdbeere

rot
Obst
Sommer



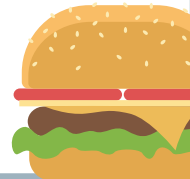
das Eis

kalt
Sommer
lecker



der Hamburger

McDonald's
warm
ungesund



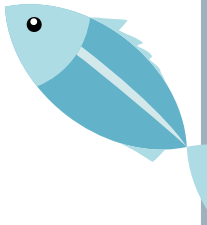
die Karotte

orange
Gemüse
Hase



der Fisch

schwimmt
Meer
gesund



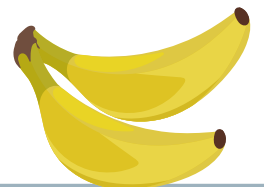
die Milch

weiß
Kuh
Frühstück



die Banane

gelb
Obst
Affe



der Tee

heiß
Frühstück
trinken



die Torte

süß
ungesund
Geburtstag



der Apfel

gesund
Baum
rot/grün



Die kleine Raupe Nimmersatt

Original nach Eric Carle, leicht verändert



Nachts,
im Mondschein,
lag auf einem
Blatt ein kleines Ei.

Am Donnerstag
fraß sie sich durch
vier Erdbeeren,
aber satt war sie
noch immer nicht.

Der nächste Tag war
wieder ein Sonntag.
Die Raupe fraß sich durch
ein grünes Blatt.

Und als an einem
schönen Sonntagmorgen
die Sonne aufging, hell und
warm, da schlüpfte aus
einem Ei – knack – eine
kleine hungrige Raupe.

Am Freitag fraß
sie sich durch fünf
Kiwis, aber satt war
sie noch immer nicht.

Es ging ihr nun
viel besser. Sie war
nicht mehr hungrig,
sie war richtig satt.

Sie machte sich auf
den Weg, um
Futter zu suchen.

Am Sonnabend
fraß sie sich durch
ein Stück
Schokoladentorte,
ein Eis,
eine Schokolade,
eine Scheibe Käse,
ein Stück Wurst,
ein Gummibärchen,
ein Stück Brot,
ein Stück Fleisch,
einen Muffin und
einen Pfannkuchen.

Und sie war auch nicht
mehr klein, sie war groß
und dick geworden.

Am Montag fraß
sie sich durch einen
Apfel, aber satt war sie
noch immer nicht.

An diesem Abend hatte
sie Bauchschmerzen!

Sie baute sich ein
enges Haus, das man
Kokon nennt, und blieb
darin mehr als zwei
Wochen lang.

Am Dienstag fraß
sie sich durch zwei
Birnen, aber satt war
sie noch immer nicht.

Dann knabberte sie
ein Loch in den
Kokon, zwängte sich
nach draußen und ...

Am Mittwoch fraß
sie sich durch drei
Bananen, aber satt war
sie noch immer nicht.

... war ein wunderschöner
Schmetterling!





Die Familie

1. Meine Familie

Diese Übung eignet sich für die Einführung des Wortfelds Familie und fördert anhand von bekannten Fragen die Kommunikationsfähigkeit der Lernenden.

LERNZIELE

Die Lernenden:

- kennen das Wortfeld Familie und können sich zu ihren Familienmitgliedern befragen.
- können Anweisungen zum Programmieren der Blue-Bots geben und ausführen.

MATERIAL

- Tablets mit Blue-Bot App, Alphabet- und Zahlenmatte www.goethe.de/australia/cil
- KOPIERVORLAGE 1
ARBEITSBLÄTTER 1.1. bis 1.3

SOZIALFORM

Plenum, Partnerarbeit, Einzelarbeit

ABLAUF

Führen Sie die Begriffe der verschiedenen Familienmitglieder per Bildkarten (KOPIERVORLAGE 1) ein und üben Sie die Begriffe mit den Possessivpronomen (mein/meine). Verteilen Sie die Bildkarten unter den Lernenden und fordern Sie sie auf, Sätze dazu zu bilden:

Possessivpronomen mein/meine

mein Opa.	Mein Opa	
mein Vater.	Mein Vater	
mein Stiefvater.	Mein Stiefvater	
mein Bruder.	Mein Bruder	
mein Halbbruder.	Mein Halbbruder	
mein Hund.	Mein Hund	
Das ist ...		heißt ...
meine Oma.	Meine Oma	
meine Mutter.	Meine Mutter	
meine Stiefmutter.	Meine Stiefmutter	
meine Schwester.	Meine Schwester	
meine Halbschwester	Meine Halbschwester	
meine Katze...	Meine Katze	

Jede/r Lernende erhält ein Tablet und die Arbeitsblätter 1.1 bis 1.3. Dann wählt jede/r zwei Familienmitglieder oder Haustier/e aus, trägt deren Namen und Alter im ARBEITSBLATT 1.1 ein und gibt im ARBEITSBLATT 1.2 die Programmieranweisungen für den Namen (Alphabetmatte) und das Alter (Zahlenmatte) ein. Anschließend sammeln Sie die ARBEITSBLÄTTER 1.2 ein und verteilen sie neu. Die Lernenden versuchen jetzt herauszufinden, wessen Arbeitsblatt sie erhalten haben. Anhand der Programmieranweisungen fahren die Lernenden mit der App und den entsprechenden Matten die Buchstaben und Zahlen ab und tragen im ARBEITSBLATT 1.3 die Antworten ein.

Zum Schluss befragen sich die Lernenden im Plenum gegenseitig, um herauszufinden, um wessen Familie es sich handelt. Dazu sollten Sie die sprachlichen Strukturen vorher mit den Lernenden üben:

REDEMittel: FRAGEN UND ANTWORTEN
ZU DEN FAMILIENMITGLIEDERN

FRAGE **Wie heißt dein** Opa/Vater/Stiefvater/Bruder/Halbbruder/Hund?

ANTWORT **Mein** Opa/Vater/Stiefvater/Bruder/Halbbruder/Hund **heißt ...**

FRAGE **Wie heißt deine** Oma/Mutter/Stiefmutter/Schwester/Halbschwester/Katze?

ANTWORT **Meine** Oma/Mutter/Stiefmutter/Schwester/Halbschwester/Katze **heißt ...**

FRAGE **Wie alt ist dein** Opa/Vater/Stiefvater/Bruder/Halbbruder/Hund/Vater?

ANTWORT **Mein** Opa/Vater/Stiefvater/Bruder/Halbbruder/Hund ist ____ Jahre alt.

FRAGE **Wie alt ist deine** Oma/Mutter/Stiefmutter/Schwester/Halbschwester/Katze?

ANTWORT **Meine** Oma/Mutter/Stiefmutter/Schwester/Halbschwester/Katze ist ____ Jahre alt.

2. Wie heißt dein Onkel?

Diese Übung eignet sich zur Vertiefung des Wortfelds Familie.

LERNZIELE

Die Lernenden:

- kennen das Wortfeld Familie und können sich zu ihren Familienmitgliedern befragen.
- können Anweisungen zum Programmieren der Blue-Bots geben und ausführen.

MATERIAL

- Blue-Bots
- Durchsichtige Folie
- Bilderset
- ARBEITSBLÄTTER 2 und 3

SOZIALFORM

Plenum, Partnerarbeit, Gruppenarbeit

ABLAUF

Die Lernenden werden in Paare eingeteilt. Zwei Paare bilden eine 4er-Gruppe. Jede Gruppe erhält eine durchsichtige Folie, einen Blue-Bot und die Wortschatzkarten (ARBEITSBLATT 3). Die Lernenden können die Wortschatzkarten beliebig unter ihrer Folie arrangieren. Dann erhält jedes Paar ein Arbeitsblatt. Zuerst notieren sie einen Startpunkt für den Blue-Bot und dann Anweisungen zum Programmieren. Anschließend notieren die Lernenden zu den Familienmitgliedern oder Haustieren, auf denen der Blue-Bot jeweils stoppen soll, eine Frage:

MÖGLICHE FRAGEN ZU DEN FAMILIENMITGLIEDERN UND HAUSTIEREN

Bei Familienmitgliedern

Wie alt ist er/sie?

Wie heißt er/sie?

Wo wohnt er/sie?

Was ist seine/ihre Augenfarbe?

Was ist seine/ihre Haarfarbe?

Was isst er/sie gern?

Was ist sein/ihr Lieblingstier?

Was ist sein/ihr Hobby?

Bei Haustieren

Hast du eine/n Katze/Hund?

Möchtest du eine/n Katze/Hund haben?

Wie heißt er/sie?

Welche Farbe hat er/sie?

Was frisst er/sie gern?

Team 1 gibt Team 2 Anweisungen für die Programmierung des Blue-Bots. Hat Team 2 das richtige Ziel erreicht, fragt Team 1: Was ist das? Und Team 2 antwortet: Das ist mein/e Vater/Mutter/ Dann stellt Team 1 die dazu notierte Frage und Team 2 antwortet:

REDEMittel: ANTWORTEN ZU FAMILIENMITGLIEDERN UND HAUSTIEREN

Bei Familienmitgliedern

Er/Sie ist ___ Jahre alt.

Er/Sie heißt _____.

Er/Sie wohnt in _____.

Seine/Ihre Augen sind braun/blau/grün/grau/ ...

Seine/Ihre Haare sind schwarz/braun/blond/grau/ ...

Er/Sie isst gern _____.

Sein/Ihr Lieblingstier ist _____.

Sein/Ihr Hobby ist _____.

Bei Haustieren

Ja, ich habe eine/n Katze/Hund.

Nein, ich habe keine/n Katze/Hund.

Ja, ich möchte eine/n Katze/Hund.

Nein, ich möchte keine/n Katze/Hund.

Er/Sie heißt _____.

Er/Sie ist braun/schwarz/grau/weiß/

Er/Sie frisst gern _____.

Dann tauschen die Teams die Rollen.

Alternativ können die Lernenden mit einem Würfel arbeiten. Team 1 würfelt und lässt den Blue-Bot so viele Felder in beliebiger Richtung fahren. Dann stellen sie dem anderen Team eine Frage zu diesem Feld. Hat Team 2 richtig geantwortet, tauschen sie die Rollen.

ERWEITERUNGEN

Um den Wortschatz zu erweitern, können Sie weitere Familienbezeichnungen und Haustiere (wie Cousin, Cousine, Schildkröte, Hamster, ...) hinzunehmen. Damit die Lernenden sich stärker damit identifizieren, können sie die Bildkarten selbst gestalten. Oder die Lernenden können auf einem großen Plakat ihren eigenen Stammbaum gestalten und anschließend die durchsichtige Folie mit 15x15cm Gitter darüber legen und das Würfelspiel wie oben beschrieben spielen.

3. Das Familien-Rätsel: Wer ist wer?

Dieser Wettbewerb eignet sich gut dafür, die Begriffe für die erweiterte Familie zu üben.

LERNZIELE

Die Lernenden:

- können das Wortfeld Familie richtig anwenden.
- können den Blue-Bot richtig programmieren.

MATERIAL

- Blue-Bots
- Plakat mit 4 x 4-Raster
(16 Feldern à 15 x 15cm)
- ARBEITSBLATT 3
KOPIERVORLAGEN 3a/b

SOZIALFORM

Plenum, Gruppenarbeit, Partnerarbeit

ABLAUF

Teilen Sie die Lernenden in 4er-Gruppen ein und geben ihnen einen Blue-Bot, ein Plakat und die Vorlage für die Anordnung der Familienmitglieder (ARBEITSBLATT 3). Die Lernenden schreiben die Familienmitglieder nach dieser Vorlage auf ihr Plakat. Ziehen Sie eine Fragekarte (KOPIERVORLAGE 3a) und beschreiben Sie die Startposition des Blue-Bots. Lesen Sie dann die Zielbeschreibung vor. Jede Gruppe programmiert ihren Blue-Bot so, dass er das Feld mit der richtigen Antwort erreicht. Die Gruppe, deren Blue-Bot das Feld zuerst erreicht, erhält einen Punkt. Um den kommunikativen Aspekt zu fördern, stellen Sie der Gewinnergruppe eine Frage zum Familienmitglied, das gesucht war. Diese Frage kann auch von den anderen Lernenden gestellt werden (siehe für Redemittel Übung: Wie heißt dein Onkel?).

ERWEITERUNG

Der Wettbewerb kann durch Karten erweitert werden, die von den Lernenden selber formuliert wurden. (KOPIERVORLAGE 3b).

Die Familie: Wortschatz

Die Mutter
Die Stiefmutter



Der Bruder
Der Halbbruder



Der Hund



Die Schwester
Die Halbschwester



Die Oma



Der Vater
Der Stiefvater



Die Katze



Der Opa



Meine Familie

Stelle zwei Familienmitglieder mit Namen und Alter vor und füge das richtige Possesivpronomen ein.

MEINE	Oma heißt	HANNA	Er/Sie ist	6	6	Jahre alt.
	Halbbruder heißt		Er/Sie ist			
	Mutter heißt		Er/Sie ist			
	Stiefmutter heißt		Er/Sie ist			
	Bruder heißt		Er/Sie ist			
	Vater heißt		Er/Sie ist			
	Halbschwester heißt		Er/Sie ist			
	Stiefvater heißt		Er/Sie ist			
	Opa heißt		Er/Sie ist			
	Schwester heißt		Er/Sie ist			
	Hund heißt		Er/Sie ist			
		heißt	Er/Sie ist			

Programmierung für die Alphabetmatte

- Schreibe die Programme zum Buchstabieren des Namens von Person/Haustier 1 auf.

START A **RICHTUNG B**

BUCHSTABE 1

X													II
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

BUCHSTABE 2

													II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

BUCHSTABE 3

													II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

BUCHSTABE 4

													II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

BUCHSTABE 5

													II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

BUCHSTABE 6

													II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

BUCHSTABE 7

													II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

BUCHSTABE 8

													II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

BUCHSTABE 9

													II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

BUCHSTABE 10

													GO
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

Programmierung für die Alphabetmatte

- 2) Schreibe die Programme zum Buchstabieren des Namens von Person/Haustier 2 auf.

START A

RICHTUNG B

BUCHSTABE 1

X													II
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

BUCHSTABE 2

													II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

BUCHSTABE 3

													II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

BUCHSTABE 4

													II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

BUCHSTABE 5

													II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

BUCHSTABE 6

													II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

BUCHSTABE 7

													II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

BUCHSTABE 8

													II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

BUCHSTABE 9

													II
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

BUCHSTABE 10

													GO
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

Programmierung für die Zahlenmatte

Person/Haustier 1 ist **AB** Jahre alt

A: START 10 RICHTUNG SECHS

X													GO
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

B: START EINS RICHTUNG 6

X													GO
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

Person/Haustier 2 ist **CD** Jahre alt.

C: START 1 RICHTUNG VIER

X													GO
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

D: START 5 RICHTUNG ACHT

X													GO
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

Die Familie von ...

Name

ist Jahre alt

und ist

von

ist Jahre alt

und ist

von



die Oma
 der Halbbruder
 die Mutter
 die Stiefmutter
 der Bruder
 der Vater
 die Halbschwester
 der Stiefvater
 der Opa
 die Schwester
 der Hund

Wie heißt dein Onkel?

Fahre vom Start zu einem anderen Familienmitglied oder Haustier.

Schreibe die Anweisungen zur Programmierung der Blue-Bots und eine Frage auf.

1: **START** **RICHTUNG**

Bsp.: **START** **DIE MUTTER** **RICHTUNG** **DER HUND**

X													GO
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

ZIEL:

FRAGE:

2: **START** **RICHTUNG**

X													GO
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

ZIEL:

FRAGE:

3: **START** **RICHTUNG**

X													GO
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

ZIEL:

FRAGE:

Vorlage für die Anordnung der Familienmitglieder

Die Mutter	Die Familie	Die Großeltern	Der Onkel
Die Tante	Der Cousin	Der Vater	Die Eltern
Die Schwester	Der Sohn	Die Großmutter	Der Bruder
Der Großvater	Die Cousine	Die Geschwister	Die Tochter

Fragekarten für das Familien-Rätsel

FRAGEKARTE 1

	↓		

ZIEL

Der Bruder
deines Vaters
ist dein

FRAGEKARTE 2

→			

ZIEL

Bruder und
Schwester sind

FRAGEKARTE 3

	→		

ZIEL

Die Tochter
deiner Tante
ist deine

FRAGEKARTE 4

			↓

ZIEL

Die Mutter
deiner Mutter
ist deine

FRAGEKARTE 5

	↓		

ZIEL

Die Frau deines
Onkels ist deine

FRAGEKARTE 6

			→

ZIEL

Der Bruder deiner
Mutter ist der
von deiner
Großmutter

LÖSUNGEN

1: Onkel; 2: Geschwister; 3: Cousine; 4: Großmutter; 5: Tante; 6: Sohn

Fragekarten zur eigenen Gestaltung

FRAGEKARTE 1

ZIEL

FRAGEKARTE 2

ZIEL

FRAGEKARTE 3

ZIEL

FRAGEKARTE 4

ZIEL

FRAGEKARTE 5

ZIEL

FRAGEKARTE 6

ZIEL



Goethe-Institut in Melbourne

Level 1, 448 St Kilda Road
Melbourne VIC 3004
Australia

Phone: 03 9864 8924

Email: info@melbourne.goethe.org

Goethe-Institut in Sydney

90 Ocean Street
Woollahra NSW 2025
Australia

www.goethe.de/australia/clil



**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.