



Büchereizentrale
Niedersachsen

MACH-MAL-BOX OZOBOTS

Konzepte mit Märchen

Arbeitshilfe

aus der



Kreativwerkstatt

bz-niedersachsen.de

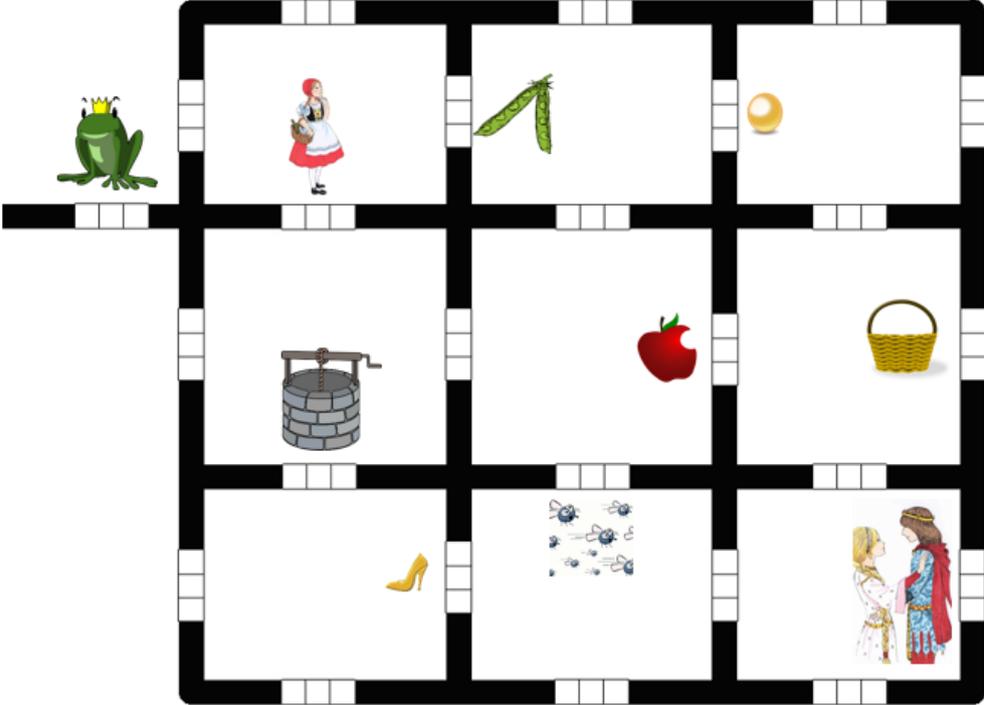
Konzepte mit Märchen

Der Ozobot ist auch ein gutes Instrument, um inhaltlich zu arbeiten. Hier ist es möglich, verschiedene Kompetenzen aufzubauen und zu verknüpfen.

Märchen

Lassen Sie verschiedene Märchenszenen oder Hauptpersonen eines Märchens mit Gegenständen durch Einsetzen der richtigen Codes verbinden.

Variante 1 - Vorlagen „Froschkönig und Rotkäppchen“



Welche vier Bilder gehören zum Märchen „Der Froschkönig oder der Eiserne Heinrich“? Steuert die Gegenstände oder Personen mit eurem Ozobot an und schreibt sie auf! Aber aufgepasst: Fahrt nicht direkt an den anderen Märchen vorbei! Findet ihr den richtigen Weg?

Ziel

Ein Märchen wird vorgelesen oder frei erzählt. Im Anschluss müssen die Kinder durch Einsetzen des richtigen Farbcodes die Hauptperson zu einem (oder mehreren) für das Märchen wichtigen Gegenständen oder Personen führen (z. B. Froschkönig - goldene Kugel, Brunnen, Schneewittchen – Zwerge, Spiegel, Rapunzel – Zopf, Turm etc.).

Variante 2 - Blanko-Vorlage „Märchen“

Mit der Blanko-Vorlage können Sie weitere Märchen oder andere Geschichten anpassen und spielerisch mit den Kindern nacherzählen.

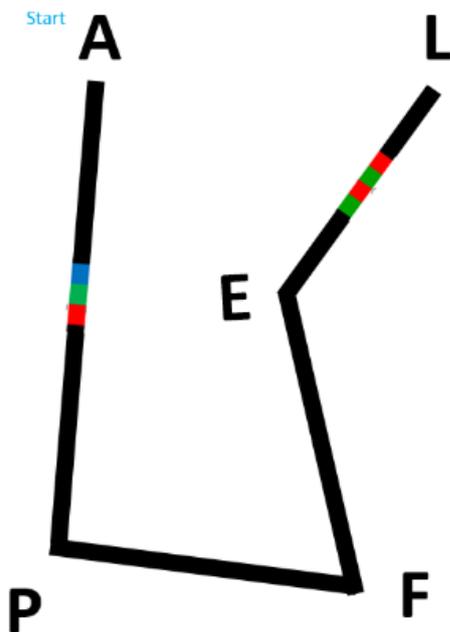
Variante 3 - Vorlage „Mehrere Märchen zuordnen“

In der Vorlage „Mehrere Märchen zuordnen“ sind sechs Märchen und wichtige Gegenstände schon verzeichnet. Die Kinder sollen diese jeweils zusammenbringen. Die Schwierigkeit dabei ist, dass sich zwischen die zu verbindenden Märchen ein anderes geschrieben steht. Die Märchen sollen aufgeschrieben werden. Zusätzlich wird gefragt, welches Märchen zuletzt erreicht wird. In unserer Vorlage ist es Schneewittchen.

Variante 4 – Vorlage „Märchen-Labyrinth“

Mehrere Märchen sind in dem Labyrinth verzeichnet. Die Aufgabe ist, an möglichst vielen Märchen bis zum Ziel vorbeizufahren. Hier ist das Ergebnis offen, da die Kinder selbst einen Weg mit dem Ozobot einschlagen und je nach Route verschiedene Märchen auf die Liste schreiben werden. Wer die meisten Märchen auf dem Zettel hat, darf mit dem Ozobot noch einmal die Strecke abfahren.

Variante 5 – Vorlage „Buchstaben-Puzzle“



In dieser Variante können Sie Märchen auf andere Weise einbeziehen. Die Kinder kennen die Aufgabe vielleicht schon aus der Einführung. Es müssen Buchstaben zu Worten verbunden werden. Das Wort ist ein Gegenstand oder eine Person aus einem Märchen. Die Aufgabe besteht nicht nur darin, die Buchstaben zu einem Wort zu verbinden und das Märchen zu ermitteln, sondern auch bestimmte Codes richtig in diese Strecken einzubauen.

Diese Variante können Sie beliebig an eigene Veranstaltungen anpassen, da Sie keine Vorlage benötigen.

Lösungsvorschlag Vorlage „Buchstaben-Puzzle“

Variante 6 – Märchen (oder andere Geschichten) ohne Vorlage nacherzählen

Sie können den Ozobot natürlich auch ohne Vorlage benutzen. Die meisten Kinder kennen die gängigen Märchen, alternativ erzählen sie ein Märchen Ihrer Wahl oder lesen es den Kindern vor. Danach soll das Märchen von den Kindern mit Hilfe der Ozobots nacherzählt werden. Hierfür müssen verschiedene Strecken mit entsprechenden Codes gezeichnet werden. Zusätzlich soll der Spielplan durch markante Szenen oder Gegenstände, die die Kinder aufmalen, verschönert werden. Wenn mehr Zeit zur Verfügung steht, können kleine „Kulissen“ für den Spielplan gefertigt werden (z. B. ein Knusperhaus wie bei „Hänsel und Gretel“, der Wald bei „Rotkäppchen“ oder ein Brunnen für den „Froschkönig“). Noch schöner wird es, wenn die Kinder ihre Geschichten zum Abschluss mit einem Tablet oder Smartphone filmen und den anderen ihre Ergebnisse präsentieren können. Dieses Konzept ist sowohl bei Märchen als auch bei allen anderen Themen zum „Storytelling“ einsetzbar.

Ergänzt mit Linien und den richtigen Codes das Wort. Zu welchem Märchen gehört es?

Ozobot soll dabei

a) sehr schnell starten und

b) sich auf dem Weg zum letzten Buchstaben im Kreis drehen!

Start

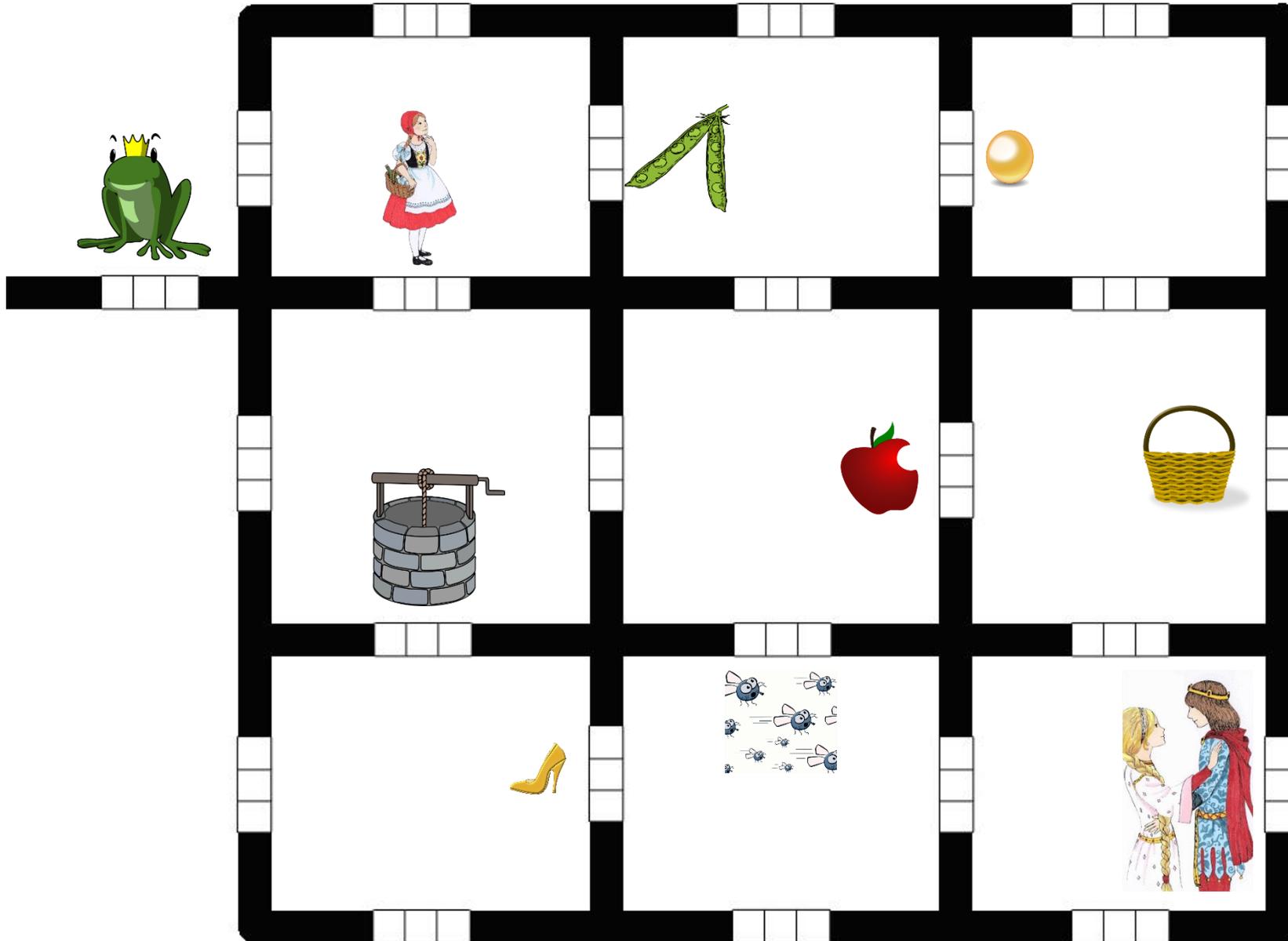
A

L

E

P

F

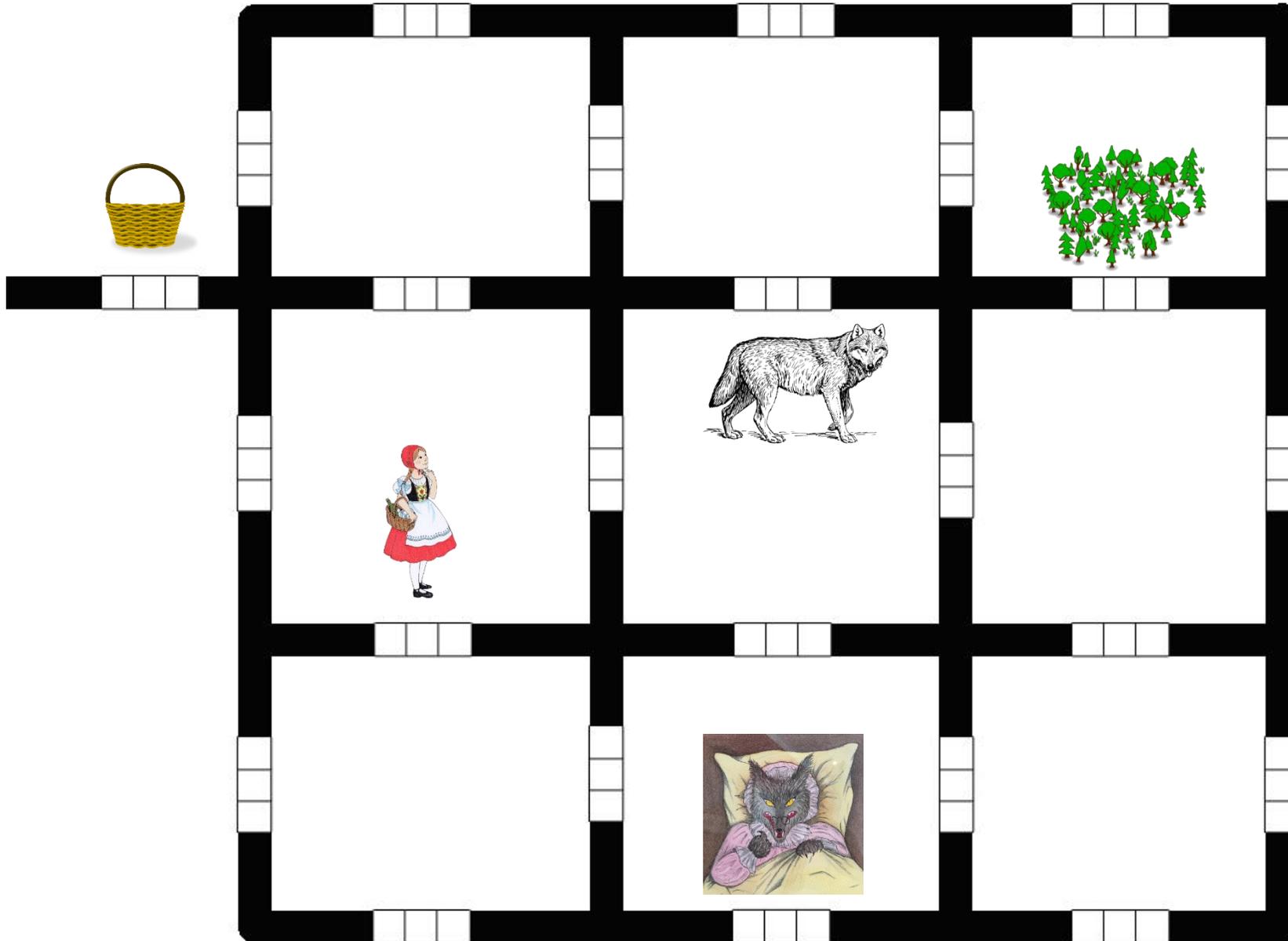


Welche vier Bilder gehören zum Märchen „Der Froschkönig oder der Eiserne Heinrich“?

Steuert die Gegenstände oder Personen mit eurem Ozobot an und schreibt sie auf!

Aber aufgepasst: Fahrt nicht direkt an den anderen Märchen vorbei! Findet ihr den richtigen Weg?

Ziel



Programmiert euren Ozobot so, dass er die Bilder in der Reihenfolge abfährt, in der sie im Märchen Rotkäppchen vorkommen.

Achtung:
Jeder Weg darf nur einmal befahren werden!

Rapunzel	 Däumelinchen	Das tapfere Schneiderlein Hans im Glück	König Drosselbart Die Schneekönigin 
	Hänsel und Gretel  Rumpelstilzchen	Des Kaisers neue Kleider Der Froschkönig 	Die Prinzessin auf der Erbse Rotkäppchen Allerleirauh
	Aschenputtel Die Gänsemagd	Brüderchen und Schwesterchen 	Dornröschen Schneewittchen  Frau Holle

Versucht die sechs Märchen mit den richtigen Bildern zu verbinden.

Aber Achtung!
Zwischen jedes Märchen und Bild hat sich ein anderes Märchen geschummelt.

Schafft ihr es, alle Märchen und Bilder einzusammeln, ohne einen Weg zweimal zu fahren?

Welches Märchen erreicht ihr zuletzt?

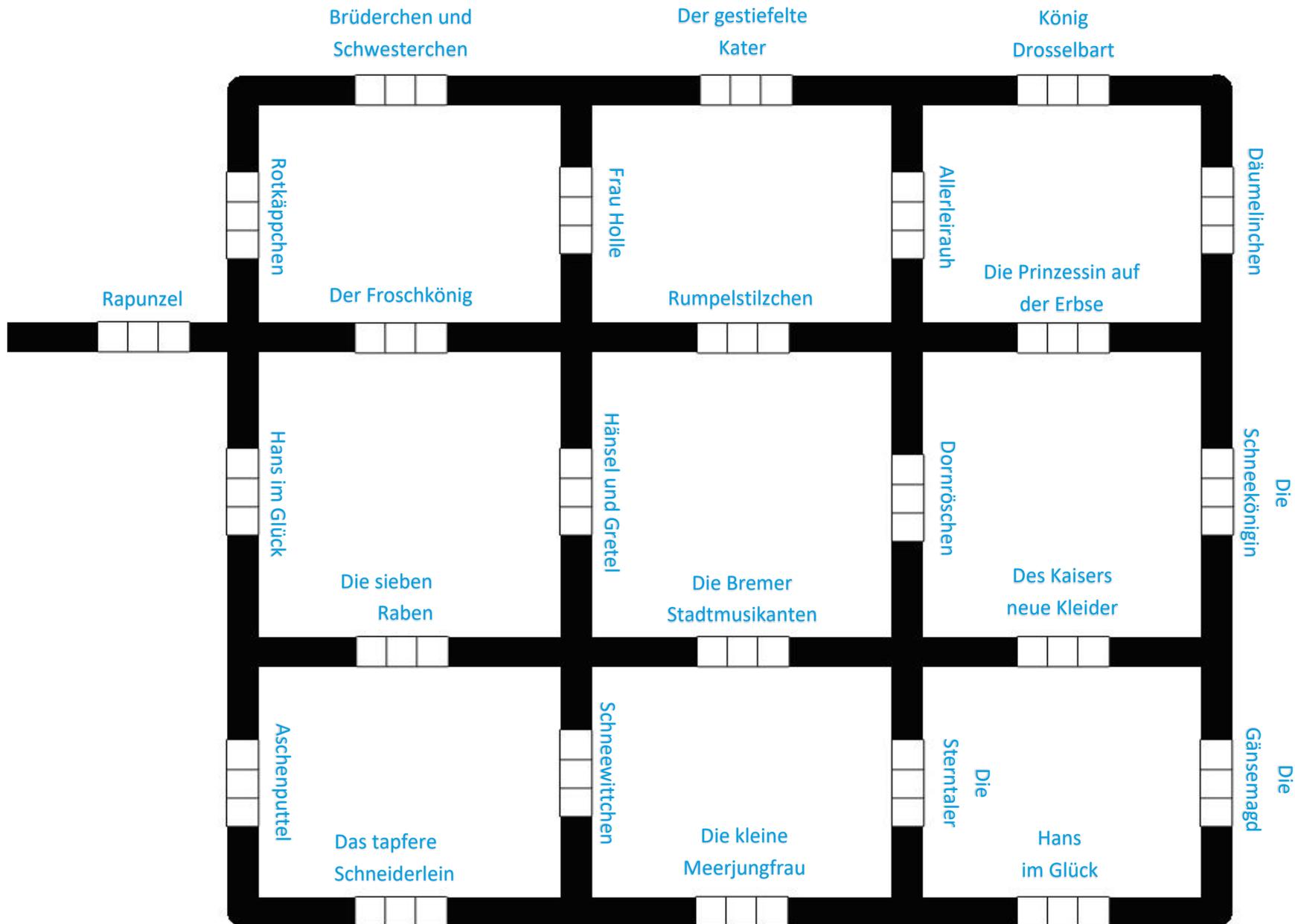
Rapunzel		Das tapfere Schneiderlein	
			Die Prinzessin auf der Erbse
	Rumpelstilzchen		
Aschenputtel			Schneewittchen
			

Versucht die sechs Märchen mit den richtigen Bildern zu verbinden.

Aber Achtung!
Zwischen jedes Märchen und Bild hat sich ein anderes Märchen geschummelt.

Schafft ihr es, alle Märchen und Bilder einzusammeln, ohne einen Weg zweimal zu fahren?

Welches Märchen erreicht ihr zuletzt?



Wie viele der 25 Märchen könnt ihr einsammeln, wenn ihr den Ozobot durch das Labyrinth laufen lasst?

Ihr dürft nicht zweimal über ein Märchen fahren.

Wer schafft die meisten?
Notiert sie!

Tipp:
Schreibt euch den Weg und die Codes vorher auf!

