

Material:

Der Ozobot auf den Spuren von Annette von Droste-Hülshoff Textverständnis und Reproduktion mithilfe des Ozobot

Autor*innen:

Julius Lucas Beck, Benjamin Christoph McManus,
Lennart Quandel, Dennis Wellmann



Verwertungshinweis:

Die Medien bzw. im Materialpaket enthaltenen Dokumente sind gemäß der Creative-Commons-Lizenz „CC-BY-4.0“ lizenziert und für die Weiterverwendung freigegeben. Bitte verweisen Sie bei der Weiterverwendung unter Nennung der o. a. Autoren auf das Projekt „Lernroboter im Unterricht“ an der WWU Münster | www.wwu.de/Lernroboter/ . Herzlichen Dank! Sofern bei der Produktion des vorliegenden Materials CC-lizenzierte Medien herangezogen wurden, sind diese entsprechend gekennzeichnet bzw. untenstehend im Mediennachweis als solche ausgewiesen.



Sie finden das Material zum Download
hinterlegt unter www.wwu.de/Lernroboter/ .



Kontakt zum Projekt:

Forschungsprojekt
«Lernroboter im Unterricht»

WWU Münster, Institut für
Erziehungswissenschaft

Prof. Dr. Horst Zeinz
» horst.zeinz@wwu.de

Raphael Fehrmann
» raphael.fehrmann@wwu.de

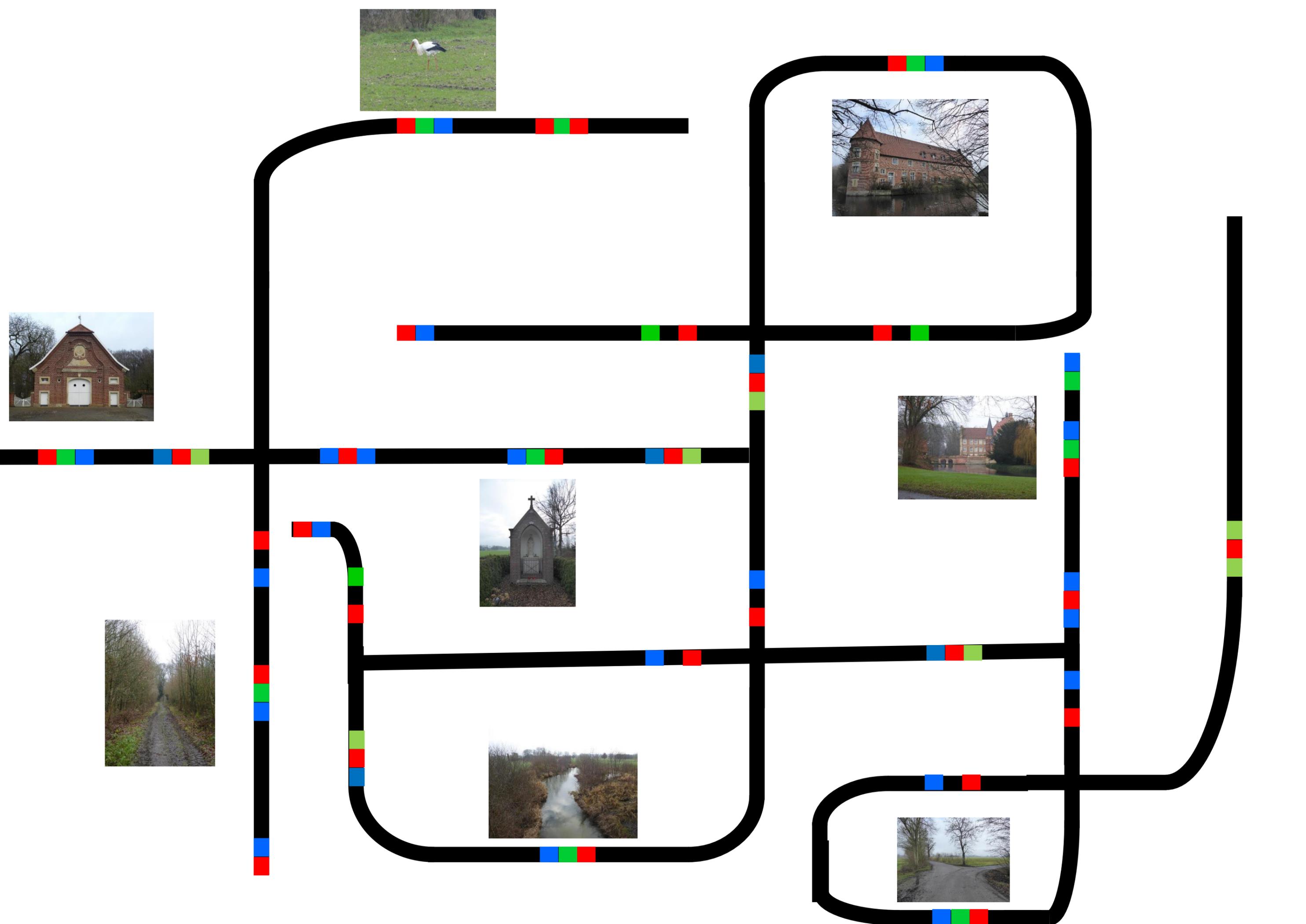
www.wwu.de/Lernroboter/

Das Projekt wird als
„Leuchtturmprojekt 2020“
gefördert durch die



Mediennachweis – folgende offen lizenzierte Medien wurden zur Produktion des Materialpakts hinzugezogen:

- keine -





Auf den Spuren von Annette von Droste Hülshoff



Wir schreiben das Jahr 1813. Es ist ein nasskalter Herbsttag. Die Sonne scheint nicht und es regnet in Strömen.

Du bist auf der Suche nach Annette von Droste Hülshoff. Du fährst zum „Haus Rüschaus“ in der Hoffnung, dass du sie dort antriffst. Kaum hat der Kutscher dich abgesetzt, schon verschwindet er auch schnell wieder.

Nun stehst du vor dem „Haus Rüschaus“, doch Annette ist nicht da. Die Magd sagt zu dir: „Keine Sorge, Annette ist gerade zur Burg Hülshoff aufgebrochen, wenn du dich beeilst kannst du sie vielleicht einholen!“



Rasch machst du dich auf den Weg zur „Burg Hülshoff“, um Anette einzuholen. Zuerst musst du über einen matschigen Waldweg gehen, welcher nur schlecht befestigt ist. Der Weg kommt dir unheimlich vor, trotzdem bist du ganz stark und kommst bis ans Ende des Weges, wo du links abbiegst.



Nach dem düsteren Waldweg kommst du wieder auf einen helleren Weg, wo du rechts abbiegst. Die Landschaft ist freundlich und auf den Wiesen stehen viele verschiedene Tiere. Du siehst Kühe, Pferde, Schweine und sogar ein Storch steht zwischen den ganzen Tieren auf der Wiese. Ob Annette den vorhin wohl auch gesehen hat?



Nach dem Storch läufst du noch ein ganzes Stück geradeaus. Irgendwann siehst du auf der rechten Seite Wasser. Der Wassergraben umgibt ein großes Haus, das „Haus Voegeding“. Dir fällt ein, dass hier eine Freundin von Annette wohnt, mit der Annette immer gerne ein Glas Buttermilch trinkt.



Nach einiger Zeit kommst du an einem kleinen Häuschen mit einer heiligen Statue vorbei. Hier machen bestimmt viele Wanderer eine Pause. Du hast auch das Gefühl, dass du eine Pause brauchst, rennst aber links weiter, um Annette noch einzuholen.



Nach einer längeren Strecke siehst du in der Ferne einen Fluss. Das muss die Aa sein! Den Fluss kennst du sicher schon aus Münster, wo die Aa in den Aasee fließt.



Nachdem du den Fluss überquert hast kommst du an eine Weggabelung. Kurz bist du dir unsicher wo lang du gehen musst. Du entscheidest dich geradeaus zu laufen. Auf dem Boden sind sogar frische Fußspuren! Ob die wohl zu Annette gehören?



Du hast dich für den richtigen Weg entschieden! Am Ende des langen Weges ist ein weißes Tor. Du bist ganz aufgeregt, rennst schnell los und läufst durch ein Tor in den Park. Du siehst die Burg Hülshoff und Annette davor auf einer Wiese sitzen. Du setzt dich zu Annette auf die Wiese und sie erzählt dir von ihrer neuen Idee zu einer Geschichte, die sie schreiben möchte: Der Knabe im Moor.

Farb-Codes für den ozobot

Geschwindigkeitsveränderung

  Schneckentempo	  langsameres Tempo	  normales Tempo
  schnelles Tempo	  sehr schnelles Tempo	  Turbo

Richtungsangabe

  nach links abbiegen	  geradeaus fahren	  nach rechts abbiegen
  springe nach links	  springe geradeaus	  springe nach rechts
  Umdrehen (auf der Linie)	  Umdrehen (am Ende der Linie)	

Cooler Bewegungen

  Zickzack	  Rückwärtsbewegung	  Kreisbewegung (2x)
  Tornado-Bewegung	  Stopp (3 Sekunden)	

Starte und kalibriere deinen Ozobot

1. Drücke ca. 4 Sekunden auf den Einschaltknopf an der Seite des Ozobots, bis die LED-Lampe weiß blinkt.



2. Stelle den Ozobot genau auf den schwarzen Punkt am Ende des Blattes.



3. Der Ozobot bewegt sich und blinkt grün. Du kannst ihn jetzt auf die Linie stellen.

Wenn er **rot** blinkt, musst du ihn noch einmal ausschalten und die Schritte wiederholen.

