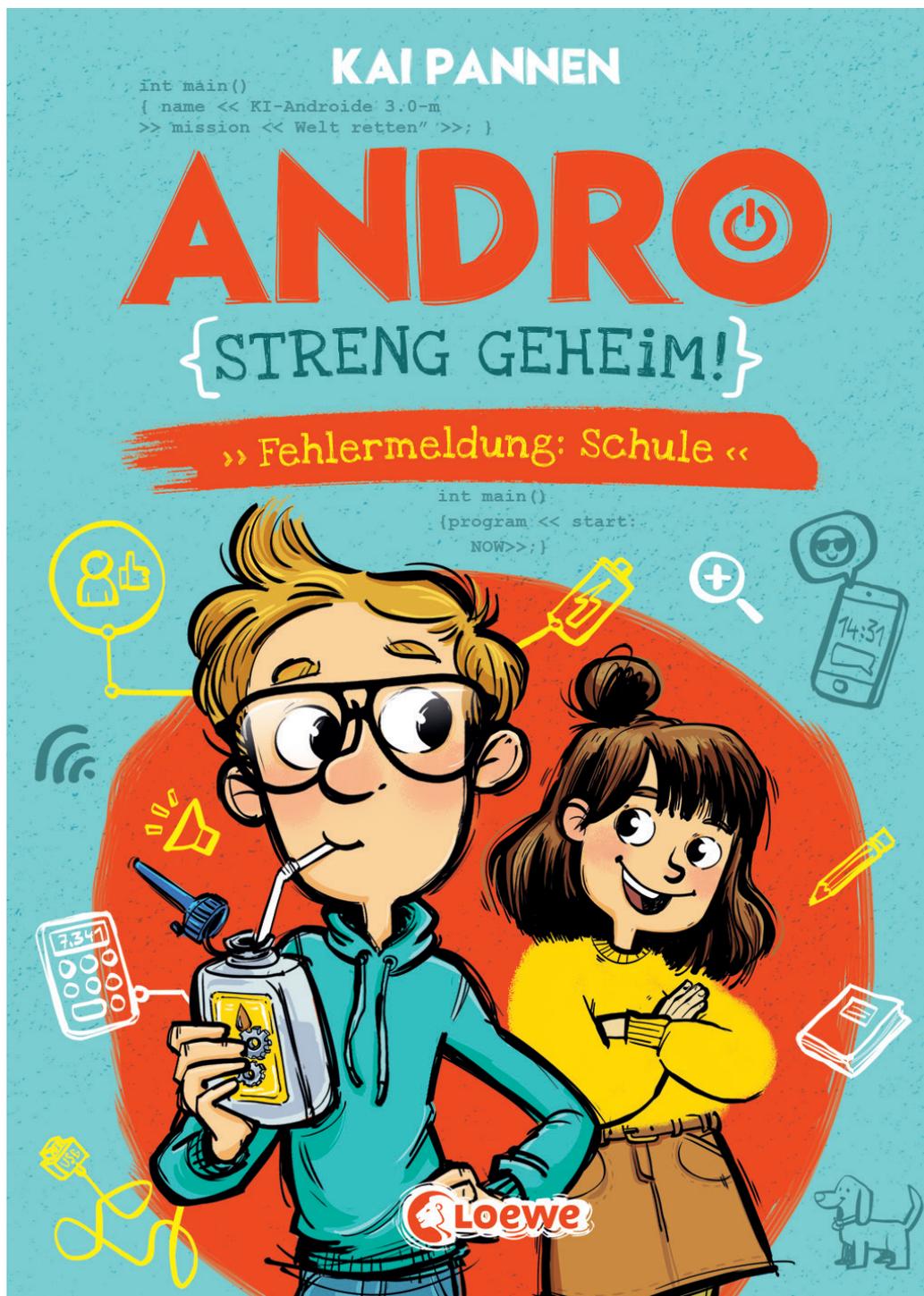


Burkhard Fries
Unterrichtsmaterialien zu
Andro, streng geheim!
(3. – 4. Schuljahr)



ISBN 978-3-7432-0893-3

© Loewe Verlag GmbH, Bindlach 2021. Alle Rechte vorbehalten.
www.loewe-schule.de

Diese Lehrer*innenhandreichung ist für die Verwendung im Unterricht im Zusammenhang mit dem zugehörigen Loewe-Titel bestimmt. Eine darüber hinausgehende Verwendung der Inhalte bedarf der schriftlichen Genehmigung durch den Verlag.

Der Loewe Verlag übernimmt für die fremden Inhalte der genannten Websites keine Haftung. Für die Inhalte dieser Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich.



Andro, streng geheim!

Hintergründe und Zusammenhänge von Burkhard Fries

Inhaltsverzeichnis

Inhalt und Deutung	3
Didaktisch-methodische Überlegungen.	4
Lernziele und Kompetenzen	4
Weitere Anregungen für den Unterricht	4
Arbeitsblatt 1: Lesezeichen	5
Arbeitsblatt 2: Informationen zum Buch	6
Arbeitsblatt 3: Steckbrief zu Andro	7
Arbeitsblatt 4: Menschen sind nicht logisch	9
Arbeitsblatt 5: Komische Redewendungen der Menschen	11
Arbeitsblatt 6: Verstehe einer die Menschen	12
Arbeitsblatt 7: Ein großes, bunt bemaltes Blatt Papier.	13
Arbeitsblatt 8: Roboter sind dazu da, den Menschen die Arbeit abzunehmen	14
Arbeitsblatt 9: Du bist echt seltsam!	16
Arbeitsblatt 10: Das meine ich natürlich nicht wörtlich!	17
Arbeitsblatt 11: Alarm! Mein Lieblingsessen!	18
Arbeitsblatt 12: Ist eben so. Sprache halt.	19
Arbeitsblatt 13: Meine Mama ist auch ein bisschen verrückt.	20
Arbeitsblatt 14: Digitale Poesie	22
Arbeitsblatt 15: Warum müssen mir immer so alberne Fehler passieren?	24
Arbeitsblatt 16: Alarmstufe Rot!	26
Arbeitsblatt 17: Wir haben das Unmögliche möglich gemacht	27
Arbeitsblatt 18: Ausgepowert.	28
Arbeitsblatt 19: Game over!	29
Arbeitsblatt 20: Eine wunderbar wüste Party	30
Lösungsvorschläge zu den Arbeitsblättern	32

Inhalt und Deutung

Im ersten Band *Fehlermeldung: Schule* der Reihe *Andro – streng geheim!* von Kai Pannen geht es um einen Roboter mit menschlicher Erscheinungsform – einen Androiden. Als solcher wird er als neuer zehnjähriger Schüler namens Andro Neumann in eine 5. Klasse eingeschleust und bekommt von seinen Erbauereltern zunächst den Auftrag, die Menschen zu erforschen und ihr Vertrauen zu gewinnen.

Dieser Auftrag ist – selbst für einen hoch entwickelten Roboter wie ihn – häufig gar nicht so leicht. Zwar kann Andro die Bedeutung von Begriffen, die er nicht kennt, in seinem internen Speicher oder im Internet suchen, kommt durch die mögliche Doppeldeutigkeit mancher Begriffe aber nicht immer zum richtigen Ergebnis. So entstehen klassische Verwechslungen und lustige Begebenheiten, beispielsweise wenn Andro zu Beginn der Erzählung seinen Sitznachbarn Leon scannt und klären muss, was es mit Sommersprossen auf sich hat. Er findet heraus, dass es sich weder um Bambussprossen noch um Leitersprossen handeln kann, da Leon weder Holzpflocke noch grüne Keime im Gesicht hat. So ergeben sich witzige Szenen, da Andro natürlich auch lernen muss, Mimik und Gestik der Menschen richtig zu interpretieren.

Der zweite Teil des Auftrags, das Vertrauen der Menschen zu gewinnen, gestaltet sich nicht weniger schwierig. Andro ist so konstruiert, dass sein Verhalten den Menschen gegenüber ständig auf einem „Statusbalken für Freundschaften“ gespiegelt wird. So bekommt er sofort Rückmeldung darüber, ob sein Benehmen nun angebracht war oder nicht. Nicht immer versteht Andro den Punktabzug, obwohl er sich stets sehr bemüht, den Auftrag seiner Erbauereltern möglichst gut auszuführen. Aber ihre Drohung, ihn bei schlechtem Punktestand einfach wieder in seine Einzelteile zu zerlegen, steht oft im Raum und setzt Andro unter Druck.

So lernt Andro nach und nach seine Mitschüler*innen kennen und einschätzen. Einige sind ihm wohlgesinnt, andere nicht. Bei den Mädchen nimmt Lilli mit der Zeit eine immer wichtigere Rolle ein. Sie macht sich von Beginn an für Andro stark, z. B. als er in einem ungewöhnlichen Outfit (Taucheranzug, es regnet schließlich) erscheint und von anderen deshalb aufgezogen wird.

Ein weiterer zentraler Aspekt ist der Kantineomat. Dieser Automat wird von Schüler*innen in einer AG konstruiert. An ihm scheiden sich die Geister, weil er in naher Zukunft den Arbeitsplatz der schwerhörigen Pausenverkäuferin, Frau Becker, gefährdet. Andererseits ist es faszinierend, eine solche Maschine herzustellen und zu programmieren – so sie denn einwandfrei funktioniert. Dieses durch-

aus auch gesellschaftspolitische Thema beschäftigt die Schüler*innen und führt zu Protestaktionen und Konflikten. Vor allem unter zwei Mädchencliquen, von denen die eine von Lilli angeführt wird.

In diesem Zusammenhang kommt Julius, ein Mitschüler, ins Spiel. Er ist Klassenbeste und Lehrerliebling und für die Programmierung des Automaten verantwortlich. Natürlich reichen seine Fähigkeiten nicht annähernd an die des Androiden heran, und Andro muss aufpassen und mit seinen Kompetenzen hinter dem Berg halten, um nicht aus Versehen aufzufliegen.

Die Gefahr, als menschlicher Roboter enttarnt zu werden, ist ständig präsent. Während Andros falsche Interpretationen von Mimik oder Worten noch für Heiterkeit oder allenfalls Verwunderung sorgen, wecken andere Eigenarten der Maschine doch Argwohn bei den Mitmenschen. So zeigt Andro einerseits ungewöhnliche, weil übermenschliche Leistungen (z. B. beim Tauchen), andererseits hat er phasenweise einen sehr hohen Energieverbrauch und muss diesen möglichst unauffällig kompensieren. Einfache Dinge wie Nahrungsaufnahme gestalten sich schnell als kompliziert, und so kommt er immer wieder in Notsituationen, in denen es ihm gerade noch gelingt, nicht als Roboter entdeckt zu werden.

Kündigt sich dann noch menschlicher Besuch (in Form von Andros Lehrer Lembke) zu Hause an, ist die Aufregung in der Roboterfamilie natürlich groß. Nun müssen alle Beteiligten „Menschen spielen“. Dies stellt einen ständigen Balanceakt dar, möglichst menschlich zu wirken und gleichzeitig in einem Haushalt, in dem viele Haushaltsgeräte sprechen und mitdenken können, keinen Verdacht zu wecken.

Als Andro gezwungen ist, sich mithilfe einer Power-Bank Energie zuzuführen, muss er Lilli gegenüber sein wahres Wesen offenbaren. Um ihre Kameradschaft nach seinem „Coming-out“ nicht zu verlieren, entschließt er sich sogar, dem Kantineomaten eine schlechte Software aufzuspielen, sodass das Chaos bei der Premiere der Essensausgabe im wahrsten Sinn des Wortes vorprogrammiert ist.

Nach einem Gespräch mit ihr auf der Hundewiese (beide führen ihre Hunde aus), gelingt es ihm schließlich, dass sich Lilli nicht gänzlich von ihm abwendet und die zarte Freundschaft weiterbestehen kann. Spätestens hier bekommt Andro eine Ahnung von Gefühlen wie Freundschaft oder Glück, vielleicht auch Liebe zu Lilli.

Das Verhältnis Mensch zu Maschine wird in einzelnen Kapiteln immer wieder als Schwerpunkt thematisiert. Sei es im Spannungsfeld, inwieweit Menschen

von Robotern (und ihrer Arbeit) ersetzt werden (können). Oder in der Frage, inwieweit Maschinen in Zukunft Gefühle entwickeln oder erwidern könnten und zunehmend menschliche Eigenschaften vorweisen – eben Androiden werden können.

Didaktisch-methodische Überlegungen

Der Kinderroman hat 174 Seiten und ist in 20 Kapitel gegliedert, die etwa den gleichen Umfang haben. Er enthält ausgesprochen viele Illustrationen und Markierungen von Mareikje Vogler. Ebenso begleiten Umrandungen und Kommentare, teilweise im Comicstil, den Fließtext. Diese zusätzlichen grafischen Elemente sowie typografische Varianten einzelner Wörter mitten im Satz wirken dem Eindruck einer „Bleiwüste“ entgegen und machen das Buch auch für schwächere Leser*innen attraktiv.

Die Hauptfigur ist ein männlicher Androide und auf dem Titelbild abgebildet. Da auch Lilli als meinungsstarkes und unaffektiertes Mädchen eine große Rolle spielt, spricht das Buch sowohl Mädchen als auch Jungen an.

Die Lektüre im Unterricht

Als Einstieg in die Lektüre bietet sich an, dass die Kinder gemeinsam das Titelbild betrachten und überlegen, welche Bedeutung die Illustrationen in der Programmiersprache haben könnten. Eine weitere Leitfrage könnte sein, ob an der Hauptfigur Elemente zu erkennen sind, die Rückschlüsse auf eine Maschine zulassen.

Alternativ bietet sich an, mit einem ferngesteuerten Spielzeug (Auto, Drohne) im Klassenzimmer aufzuwarten und den Unterschied zu einem Menschen in groben Zügen herauszuarbeiten.

Im weiteren Verlauf können die Kinder im Wechsel zusammen in der Schule oder zu Hause allein das Buch Kapitel für Kapitel lesen. Die ersten Arbeitsblätter unterstützen dieses Vorgehen und begleiten die Lektüre mit Aufgaben zu den Kapiteln in chronologischer Reihenfolge.

Es folgen Arbeitsblätter, die sich mit Themen beschäftigen, die sich durch das ganze Buch ziehen und immer wieder auftauchen. Sie sollten erst gegen Ende der Lektüre angegangen werden – ein früherer Einsatz ist jedoch auch möglich, wenn einige Aufgaben dann erst später bearbeitet werden.

Der Einsatz der Arbeitsblätter

Die Arbeitsblätter, die diese Handreichung vervollständigen, können ergänzen und vertiefen. Sie beinhalten überwiegend Aufgaben zum Leseverständnis, zeigen aber auch weiterführende Gesichtspunkte aufzeigen. Manche Aspekte der Handlung lassen sich schwer in das

Format eines Arbeitsblattes „pressen“ und sollten von der Lehrkraft im moderierten Gespräch angegangen werden, z. B. moralische Gesichtspunkte etc.

Mit fortschreitender Nummerierung werden die Aufgaben auf jeder Kopiervorlage etwas schwerer. Die Aufgabenstellungen sind so gehalten, dass die Kinder sie in der Regel selbstständig lösen können sollten.

Dabei können die Kinder in Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit vorgehen. Die Arbeitsblätter sind im Wochenplan, in anderen offenen Unterrichtsformen oder als Hausaufgaben einsetzbar.

Lernziele und Kompetenzen

Die Kinder erweitern anhand der Lektüre ihre literale Kompetenz. Der handlungs- und produktionsorientierte Umgang mit der Erzählung stärkt ihr Leseverständnis. Die Kinder können verschiedene Perspektiven beleuchten und damit ihre Empathiefähigkeit erproben. Die Missverständnisse, die sich durch die Doppeldeutigkeiten mancher Begriffe für Andro ergeben, regen die Sprachbewusstheit der Kinder und Jugendlichen an und sensibilisieren für ein mögliches Stilmittel. Beim konkreten Arbeiten an Textstellen können Spannungsbögen oder Dialoge analysiert werden.

Der Umgang mit Texten und die Reflexion über den Inhalt kann das eigene Handeln in ähnlichen Lebenssituationen leiten. Die Beschäftigung mit gesellschaftspolitischen Themen wie ...

- Verhältnis Mensch – Maschine
- „Menschwerdung“ von Maschinen
- Künstliche Intelligenz
- Haushalt 2.0 oder
- Demonstrationsrecht

... kann ein erstes reflektives Auseinandersetzen mit diesen Themen fördern. Die Beleuchtung der verschiedenen Haltungen der Figuren zu einem bestimmten Thema kann dazu anregen, sich eine eigene Meinung zu bilden und Position zu beziehen.

Weitere Anregungen für den Unterricht

- Das Herausarbeiten der Inhalte kann in einem Lesetagebuch, in einer Lesekiste oder in einer Leserolle dokumentiert und ausgestaltet werden.
- Einen Trickfilm oder einen Buch-Trailer erstellen. Mögliche Techniken, die recht einfach zu realisieren sind: Stop-motion oder green-screen. Beispiele für Buchvorstellungen in Stop-motion-Technik für die Grundschule sind u. a. hier zu finden: <https://bit.ly/Buchtipps-Movie>

Arbeitsblatt 1:

Lesenzeichen

Hier finden Sie eine Vorlage für zwei geschlechtsspezifische Lesenzeichen.
Die Kinder können die Umrisschrift ausmalen und ihren Namen eintragen.
Gegebenenfalls können Sie die Lesenzeichen laminieren.



Informationen zum Buch

1. Aufgabe: Untersuche das Buch und schreibe auf:

Titel: _____

Wer hat das Buch geschrieben? _____

Von wem sind die Zeichnungen? _____

Wer hat das Buch hergestellt? _____

Betrachte das Titelbild genau. Was entdeckst du? Schreibe auf, was du entdeckst:

Die folgenden Aufgaben kannst du bearbeiten, wenn du das Buch gelesen hast:

2. Aufgabe: Welche Kapitel haben dir besonders gut gefallen? Kreuze an.

- Der erste Schultag
- Die Schlange in der Pausenhalle
- Ein fast normales Zuhause
- Hauptsache trocken
- Kleider machen Leute
- Kartoffelpüree
- Immer der Linie nach
- Lilli
- Der Kantinomat
- Tor!
- Auf der Hundewiese
- Klebriger Lieblingskuchen
- Essen ist fertig!
- Her mit den Ringen!
- Bei den Fischen
- Alarm – ein Mensch zu Besuch!
- Die Generalprobe
- Ausgewert
- Große Premiere
- So muss sich Glück anfühlen

3. Aufgabe: a) Wer ist deine Lieblingsfigur? _____

b) Bitte begründe deine Wahl:

Steckbrief zu Andro

1. Aufgabe: Wie stellst du dir einen Roboter vor? Male!



Steckbrief zu Andro

2. Aufgabe: Was erfährst du über Andro? Ergänze den Steckbrief:

Vorname: _____

Name: _____

Alter: _____

Besondere Eigenschaften: _____

Beruf Mutter: _____

Beruf Vater: _____

Nahrung: _____

3. Aufgabe: Andro muss die Menschen erst kennenlernen. Dazu macht er ständig Analysen.

a) Was lernt Andro über Leons Begrüßung „Hi“?

b) Was lernt Andro über Leons Sommersprossen?

c) Schreibe Andros Analyse zu Sommersprossen hier ab (S. 15):

4. Aufgabe: „Müssten Sie das als Mathematiklehrer nicht selber herausbekommen?“

An dieser Frage von Andro merkst du, dass er noch nie in einer Schule war. Warum?

5. Aufgabe: Auf S. 20 erfährst du etwas über Andros Auftrag in der Menschenwelt: Schreibe ab:

Menschen sind nicht logisch

1. Aufgabe: Andro lernt weitere neue Wörter in der Menschensprache. Ergänze die Tabelle:

Neues Wort	Andro denkt:	Wirkliche Bedeutung
Warteschlange S. 22	Eine Schlangenart	Viele Menschen, die hinter-einanderstehen und auf etwas warten.
Schleimer S. 25		

Menschen sind nicht logisch

2. Aufgabe: Obwohl Andro in einer Roboterfamilie lebt, gibt es beim Abendessen viele Ähnlichkeiten mit einer Menschenfamilie. Wie ist das bei dir zu Hause? Ergänze die Tabelle:

Andros Roboterfamilie	Bei dir zu Hause in deiner Familie
Andros Mutter ruft öfter als ein Mal zum Essen.	
Andro findet, zusammen zu essen ist Zeitverschwendung.	
Bettdecke auf Tischplatte ausbreiten	
Andro kommt nicht pünktlich zum Essen.	
Kerzen zum Abendessen	
Mutter ermahnt Andro: „Schling nicht so!“	
Über das Tagesgeschehen reden	

3. Aufgabe: Andro soll von seinem ersten Schultag berichten. Was erzählt er? Schreibe auf:

4. Aufgabe: Andro hat etwas über die Menschen gelernt: Menschen sind nicht immer freundlich, obwohl sie lachen (S. 28). Stimmt das? Begründe!

Komische Redewendungen der Menschen

1. Aufgabe: Im Kapitel „Hauptsache trocken“ geht es viel um Redewendungen. Verbinde sie zur passenden Bedeutung!

Du hast einen Vogel!

Du bist wohl verrückt!

Ich geb dir eins auf den Schnabel!

Er verhält sich schwierig.

Der hat echt einen Schaden.

Ich tu dir gleich weh!

Du bist nicht ganz dicht!

Du spinnst!

2. Aufgabe: Es entstehen lustige Situationen, weil Andro die Redewendungen wörtlich nimmt. Ergänze die Tabelle:

Redensart	Andros Antwort
Du hast einen Vogel. (S. 38)	
Der hat echt einen Schaden. (S. 41)	
Du bist nicht ganz dicht! (S. 42)	

3. Aufgabe: Warum denkt Andro zunächst, dass Lilli so heißt: Li-li-lilli?

4. Aufgabe: Marko bedroht Andro.

a) Ist dir so etwas auch schon einmal passiert auf dem Schulweg?

b) Wie kannst du Markos Verhalten Andro gegenüber mit einem Wort beschreiben?

O Verzweiflung O Verwechslung O Erpressung O Beachtung

5. Aufgabe: Als Lilli erscheint, nimmt sie Andro in Schutz. Wie reagiert Marko auf das plötzliche Erscheinen Lillis?

Verstehe einer die Menschen

1. Aufgabe: Andro besitzt eine 3-D-Video-Infobrille. Was alles kann die Brille? (S. 10, S. 44)

Beschreibe:

a) _____

b) _____

c) _____

2. Aufgabe: Ergänze jeweils die Lücke in den Sätzen.

a) S. 43: „Hey Sams. Wo sind denn deine _____?“

b) S. 45: Schon wieder pflatscht ein Spuckeknübelchen in Julius' _____ .

c) S. 46: Das muss eine besondere _____ von ihm sein.

d) S. 48: Meine Hand taucht tief in _____ ein und ich ziehe ein triefendes Heft heraus.

e) S. 49: In der Kiste entdecke ich einen Haufen verlorener _____ .

f) S. 50: Die ganze Klasse _____, als ich wenig später den Raum betrete.

3. Aufgabe: Lies Andros Analyse auf S. 51. Was bedeutet das übersetzt in „Menschisch“?

Schreibe auf:

4. Aufgabe: In diesem Kapitel passiert etwas Ähnliches zwischen Marko und Lilli wie in dem Kapitel zuvor. Beschreibe:

5. Aufgabe: Ersetze das unterstrichene Wort im Satz durch ein anderes, passendes Wort.

Schreibe dann den Satz nochmals ab.

a) Menschen können so gehässig sein. (S. 45)

b) Marko scheint meine Ausführungen nicht hilfreich zu finden. (S. 46)

c) Und die Kapuze mit den Ohren findet Anklang bei mir. (S. 50)

Arbeitsblatt 7:

Ein großes, bunt bemaltes Blatt Papier

1. Aufgabe: Kreuze an.

1. Frau Becker an der Essensausgabe ist schwerhörig.	ja	nein
2. Andro versteht erneut eine Redewendung falsch und nimmt sie wörtlich.	ja	nein
3. Leon bekommt von seinen Eltern immer etwas zu essen mit in die Schule.	ja	nein
4. Emelie und ihre Freundinnen verspotten Andro.	ja	nein
5. Leon schaut auf seinem Handy Fußballergebnisse nach.	ja	nein
6. Andro interessiert sich für Lillis Plakat.	ja	nein

2. Aufgabe: Betrachte das Plakat auf Seite 55. Was soll es darstellen?

3. Aufgabe: Was hat es mit dem Kantinomat auf sich (S. 55)?

4. Aufgabe:

a) Wenn der Kantinomat aufgestellt wird, gibt es Vorteile und Nachteile. Beschreibe (S. 56):

Vorteil (Andros Meinung)	Nachteil (Lillis Meinung)

b) Welche Automaten kommen in deinem Leben vor? Nenne zwei Beispiele:

c) Was ist deine Meinung über Automaten? Helfen sie den Menschen oder schaden sie ihnen? Begründe deine Meinung.

5. Aufgabe: Was denkst du: Warum gibt Marko das Plakat an Lilli zurück?

Roboter sind dazu da, den Menschen die Arbeit abzunehmen

1. Aufgabe: Was passiert in dem Kapitel „Immer der Linie nach“? Kreuze die richtigen Sätze an.

- Andro denkt, der Informatikunterricht sei etwas für Anfänger.
- Julius ist ein Lieblingsschüler von Herrn Lembke.
- Die selbst gebauten Roboter sollen eine grüne Linie entlangfahren können.
- Marko ist in der Gruppe eine große Hilfe.
- Der Roboter von Lillis Gruppe funktioniert tadellos.
- Andros Gruppe verblüfft den Lehrer und Julius wird neidisch.
- Am Ende herrscht ein großes Durcheinander wegen Marvin.

2. Aufgabe: Die Schüler*innen nennen weitere Beispiele für Roboter (S. 58/59):

3. Aufgabe: Lies auf S. 61 nach, was mit Lillis und Sophies Fahrzeugen passiert. Male:

Roboter sind dazu da, den Menschen die Arbeit abzunehmen

4. Aufgabe: Herr Lembke schwärmt: „Roboter sind dazu da, den Menschen die Arbeit abzunehmen.“ Was aber passiert wohl mit Frau Becker, wenn der Kantineomat aufgestellt wird?

5. Aufgabe: Schulen werden oft nach berühmten Menschen benannt. Andro geht mit seinen Mitschüler*innen auf die Konrad-Zuse-Schule. Recherchiere im Internet, wer Konrad Zuse war, und schreibe deine Ergebnisse hier in Stichpunkten auf.

Du bist echt seltsam!

1. Aufgabe: Lilli erzählt, warum Sophie nicht mehr ihre Freundin ist.

Was hat sich verändert (S. 66)?

2. Aufgabe: Lilli und Andro gehen nach der Schule zusammen nach Hause.

Lilli sagt: „Du bist echt seltsam. Einerseits kennst du dich mit den kompliziertesten Sachen aus und dann hast du wieder überhaupt keine Ahnung von den allereinfachsten.“

a) Suche und unterstreiche diesen Satz in deinem Buch (S. 68).

b) Was meint Lilli damit? Nenne jeweils zwei Beispiele:

Komplizierte Sachen: Damit kennt sich Andro gut aus.	Einfache Sachen: Davon hat Andro keine Ahnung.

3. Aufgabe: Wie würdest du Lillis Charakter beschreiben? Umfahre, was zu Lilli passt.

Mag immerhin Marvin.	Findet Hunde doof.	Mag Technik nicht so sehr.	Wäre gern in der Robotronik-AG.
Wäre gern eine Tussi.	Sagt ihre Meinung und steht dazu.	Nimmt Andro in Schutz.	Kann auch mal einen Wutanfall bekommen.
Ist immer cool.	Findet Andro interessant.		

4. Aufgabe: Lilli sagt: „Na ja, die meisten Menschen können schon gar nicht mehr ohne ihr Handy leben. Oder ohne Computerspiele und Internet.“ (S. 67)

a) Was meinst du? Ist das so? Begründe. O Ja O Nein, weil _____

Das meine ich natürlich nicht wörtlich!

1. Aufgabe: Der Kantinomat ist ganz gut ausgestattet.

Suche zusammengesetzte Nomen auf S. 71 und ergänze die Tabelle:

Zusammengesetztes Hauptwort	1. Teil	2. Teil
Der Metallkasten	Das Metall	Der Kasten
Das Kochgerät		
Der Roboterarm		
Die Greifzange		
Der Saugnapf		

2. Aufgabe:

a) Schreibe 3 Wörter aus Aufgabe 1 nochmals auf und untermale sie mit Silbenbögen.

b) Kennzeichne bei diesen Wörtern die Silbenbögen. Schreibe die Anzahl der Silben dahinter.

Kantinomat (4)

Lieblingsessen ()

Programmzeile ()

Nahrungsmittelunverträglichkeit ()

Freundschaftspunkt ()

Erdbeerkuchen ()

3. Aufgabe: In diesem Kapitel geht es um „Ironie“.

a) Was bedeutet dieses Wort? Schreibe die passende Erklärung von Andro auf S. 73 ab:

b) Was bedeutet es, wenn Andro sagt: „Ich schaue also andächtig meinem Meister Julius zu, wie er meinen Programmcode ‚verbessert‘.“ (S. 73)

Alarm! Mein Lieblingsessen!

Andro sagt über sein Lieblingsessen: „Ich habe nicht die geringste Ahnung, was das sein könnte.“ Du schon, oder?

1. Aufgabe: Nenne die Top 3 Lieblingsessen:

Andros Vorschläge	Meine
1.	1.
2.	2.
3.	3.

2. Aufgabe: Was ist Andros Problem beim Thema „Lieblingsessen“? (S. 74)

3. Aufgabe: Nachdem der Kantinomat die Bestellung bekommen hat, fängt er an zu arbeiten. Findest du alle sechs Verben im letzten Abschnitt auf S. 77? Schreibe sie in der Grundform auf.

blinken	

4. Aufgabe: Male die Überreste von Herrn Lembkes Jacke (S. 80). Du kannst auch sein Handy dazu-malen.

5. Aufgabe: Andro sagt: „Der Kantinomat funktioniert bestens. Er hat alles so ausgeführt, wie Julius es programmiert hat.“ Was meint Andro damit?

6. Aufgabe: Warum verliert Andro am Ende des Kapitels so viele Freundschaftspunkte?

Arbeitsblatt 12:

„Ist eben so. Sprache halt.“

1. Aufgabe: Warum sind Lilli und Andro der Meinung, dass der Begriff „Mannschaftssport“ besser „Menschenschaftssport“ heißen sollte?

2. Aufgabe: Andro kennt die Fußballregeln nicht, weil ... _____.

Deshalb hat er eine lustige Beschreibung vom Torwart. Finde sie und schreibe sie auf (S. 84):

3. Aufgabe: Warum sollte Andro auf S. 85 besser nicht jubeln?

4. Aufgabe: Wir erfahren einiges über Andros Verhaltensweisen. Ergänze die Tabelle mit den Unterschieden und Gemeinsamkeiten des Roboters Andro und der Menschen.

Maschine/Roboter Andro	Ich
	Brauche regelmäßig Schlaf.
Zockt auch mal gerne.	
Hat eine innere Kontrollstimme.	
Besitzt Turbo-Power-Modus.	
	Kann nicht unbegrenzt Sport treiben.

5. Aufgabe: Andro schießt ein Tor. Verbinde die richtigen Satzteile.

Seine Mitspieler nehmen es nicht so genau ...

... und jubeln.

Marko stürmt auf Andro zu. Andro fragt sich, ...

... weiß Andro nicht, was er machen soll.

Als Marko die Hand zum Abschlagen hebt, ...

... sondern köstliche Batterien.

Zum Glück befinden sich in der Brotdose keine menschlichen Nahrungsmittel, ...

... was er jetzt wieder falsch gemacht hat.

„Meine Mama ist auch ein bisschen verrückt.“

In dem Kapitel „Auf der Hundewiese“ trifft sich Andro mit Lilli. Lilli hat ihren Hund Luna dabei, Andro seinen Roboterhund Tamagotschi.

1. Aufgabe: Was ist das Besondere an einem Roboterhund im Vergleich zu einem richtigen Hund? Ergänze die Tabelle.

Roboterhund, Name:	Richtiger Hund, Name:
	Muss schlafen.
„In fünf Minuten und 14 Sekunden leert er seinen Tank.“	
	Macht richtiges Pipi.
Bekommt seine Energie von einem Akku.	

2. Aufgabe: Warum hält Luna Tamagotschi für einen richtigen Hund? Schreibe den entscheidenden Satz ab (Tipp: S. 94):

3. Aufgabe: Andro lernt wieder etwas über die Menschen. Er lernt zum Beispiel, was ein Scherz ist.

a) Schreibe die Erklärung auf, die Andro in diesem Kapitel herausfindet:

b) Obwohl Andro nun weiß, was ein Scherz ist, macht er doch wieder etwas nicht so richtig:

„Meine Mama ist auch ein bisschen verrückt.“

4. Aufgabe: Als Andro bei Lilli zum Kuchenessen eingeladen ist, weiß er zum Glück, was er gleich am Anfang zu sagen hat (S. 97):

5. Aufgabe: Andro soll ein Stück Kuchen essen. Lillis Mutter sagt: „Hau rein!“

a) Beschreibe mit deinen Worten, was nun passiert:

b) Warum kommt es zu diesem Missverständnis?

Digitale Poesie

Bringe die Sätze in die richtige Reihenfolge, indem du sie nummerierst.

1. Aufgabe: Im Kapitel „Essen ist fertig!“ muss Andro mit Julius zusammen den Kantinomaten programmieren.

	Lehrer Lembke ist begeistert und nennt Andros Programm „digitale Poesie“.
	Julius macht beim Programmieren so viele Fehler, dass der Kantinomat Gummibärchen mit Käse überbackt.
	Andro soll mit Julius zusammen den Kantinomaten programmieren. Aber Andro entdeckt einige Fehler in Julius' Software.
	Nachdem Andro den Code verbessert hat, funktioniert der Kantinomat.
1.	Wenn Andro mit Julius zusammenarbeitet, gehen ihm immer Freundschaftspunkte verloren.

2. Aufgabe: Im Kapitel „Her mit den Ringen“ sollen die Schüler*innen nach Ringen tauchen.

	Zum Schluss gibt es Eis für alle und Finderlohn für den wiedergefundenen Ring.
1.	Die Kinder sollen zu zweit tauchen und Ringe vom Beckenboden hochholen.
	Es stellt sich heraus, dass der Bademeister den Ring schon lange vermisst hat.
	Herr Lembke denkt, Andro würde ertrinken, und holt ihn zurück an die Wasseroberfläche.
	Andro taucht mühelos und holt neun Ringe. Dabei entdeckt er einen goldenen Fingerring.
	Marko und Julius haben beide sechs Ringe geholt und streiten über den 13. Ring.
	Herr Lembke schätzt den Streit falsch ein und teilt den 13. Ring Julius zu.

„Digitale Poesie“

3. Aufgabe: In diesem Kapitel erfährst du einiges über Andros technische Ausstattung. Nenne vier Funktionen, mit denen Andro ausgerüstet ist.

4. Aufgabe: Als Andro wiederbelebt werden soll, fragt er sich, ob Roboter überhaupt sterben können. Wie ist deine Meinung zu dieser schwierigen Frage?

5. Aufgabe: Herr Lembke muss immer wieder eingreifen und ruiniert dabei einige persönliche Dinge. Kreuze die richtigen an.

Anzug Mobiltelefon Brille Laptop Armbanduhr

„Warum müssen mir immer so alberne Fehler passieren?“

1. Aufgabe: Andro lernt wieder die Bedeutung eines neuen Begriffs: „zerstreut“ (S. 118):

Für Andro hat der Begriff diese Bedeutung:	Für Menschen hat der Begriff diese Bedeutung:

2. Aufgabe: In diesem Buch kommen immer wieder Redewendungen vor, die Andro zunächst nicht versteht. Er muss ihre Bedeutung erst lernen.

a) Ergänze die Tabelle.

Seite	Redewendung	Bedeutung
43	Kleider machen Leute.	
45	„Bei dir piept’s wohl.“	
52	Was auf die Rippen bekommen.	
73	Jemandem unter die Arme greifen.	
88	„Mach schon, schlag ab!“	
99	„Hau rein, es ist genug da!“	
113	„Du hast wohl nicht mehr alle Tassen im Schrank!“	
120	Jemandem einen Vogel zeigen.	
121	„Das war der Tropfen, der das Fass zum Überlaufen bringt!“	
123	Noch mal ein Auge zudrücken.	
160	„Jetzt haben wir den Salat!“	
160	„Das wird mir zu bunt.“	

„Warum müssen mir immer so alberne Fehler passieren?“

b) Suche dir drei Redewendungen aus und schreibe auf, wie Andro sie (falsch) versteht.

1.

2.

3.

c) Suche dir eine Redewendungen aus und male ihre falsche Bedeutung.

„Alarmstufe Rot!“

1. Aufgabe: Die Roboterfamilie bekommt Menschenbesuch. Hektik bricht aus, weil einige Dinge schnell erledigt werden müssen, damit es aussieht wie in einem richtigen Menschenhaushalt.

Nenne zwei Aufgaben, die du NICHT erledigen musst, wenn du Besuch bekommst (S. 127):

1. _____
2. _____

2. Aufgabe: Als Herr Lembke am Tisch sitzt, kann er sein Anliegen gar nicht vorbringen. Er wird immer wieder von den Robotern unterbrochen. Ergänze (S. 127/128):

Herrn Lembkes Anlauf die Unterbrechung der Familie
„Der Grund meines Besuchs ist allerdings nicht ganz so schön“, fängt Herr Lembke an.	
„Der Grund, warum ...“	
„Eigentlich möchte ich ...“	
„Ich möchte Sie nicht lange aufhalten ...“	

3. Aufgabe: Als Herr Lembke von Andros Aktion mit dem Aquarium berichtet, tadelt die Erbauer-Mutter ihren Sohn Andro auf falsche Art und Weise. Was ist das Missverständnis (S. 130)?

4. Aufgabe:

a) Um Andros Verhalten zu verbessern, haben die Robotereltern lustige Ideen (S. 132):

1. _____
2. _____

b) Hast du weitere Vorschläge, wie die Erbauereltern Andro beeinflussen könnten?

1. _____
2. _____

Arbeitsblatt 17:

„Wir haben das Unmögliche möglich gemacht“

1. Aufgabe: Warum will Rektor Bokel nicht selbst die Maschine in Gang bringen (S. 135)?

2. Aufgabe: Unterstreiche zwei Stellen in diesem Kapitel, die seine Angst zum Ausdruck bringen.

3. Aufgabe: Obwohl Andro sich sehr bemüht, alles richtig zu machen bei den Menschen, sind zwei Personen wütend auf ihn. Wer und warum (Heft)?

4. Aufgabe: Welche zwei Schimpfwörter verwendet Lilly für den Kantinomaten?

5. Aufgabe: Bei der Anti-Kanti-Demo werden gereimte Sprüche gerufen, z. B: „Kein Brot und Salat vom Kantinomat!“

a) Findest du einen weiteren Spruch?

b) Finde wie Lillis Demo-Gruppe ähnliche Slogans, die sich reimen:

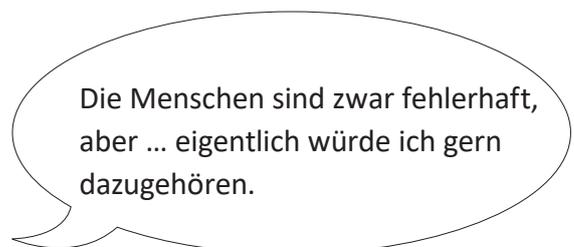
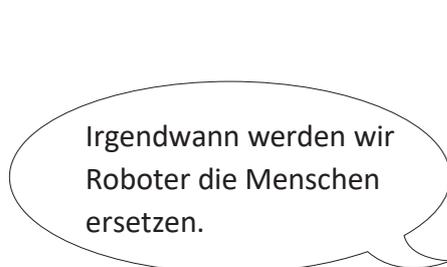
6. Aufgabe:

a) Warum gibt Andro nicht zu, dass er einen großen Anteil am Funktionieren des Kantinomaten hat und nicht Julius?

b) Unterstreiche zwei Stellen im Text, die das belegen, oder schreibe sie heraus.

7. Aufgabe: Auf S. 142 kannst du zwei wichtige Gedanken von Andro lesen.

Suche dir einen Gedanken aus und versuche, Andro mit einer E-Mail zu antworten.



Arbeitsblatt 18:

„Ausgepowert“

1. Aufgabe: Die Schüler*innen müssen einen Aufsatz über die Vor- und Nachteile moderner Computertechnik schreiben (S. 143).

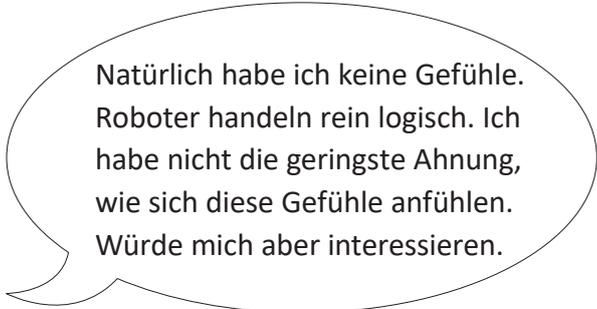
Keine Angst, das musst du hier nicht. Aber du darfst die Tabelle ergänzen:

Moderne Computertechnik	
Vorteile für den Menschen	Nachteile für den Menschen

2. Aufgabe: a) Nenne drei Gründe, warum die Schüler*innen auf der Konrad-Zuse-Schule sind:

b) Welche Gründe spielen bei einem Schulwechsel nach der Grundschule für dich eine Rolle?

3. Aufgabe: Wenn du die Möglichkeit hättest, Andro zu schreiben – was könntest du ihm antworten?



Natürlich habe ich keine Gefühle. Roboter handeln rein logisch. Ich habe nicht die geringste Ahnung, wie sich diese Gefühle anfühlen. Würde mich aber interessieren.

4. Aufgabe: a) Lilli macht bei Andro am Ende des Kapitels eine – für sie – furchtbare Entdeckung (S. 149):

b) Schreibe den Satz auf, der ihr Entsetzen ausdrückt (S. 149):

„Game over!“

1. Aufgabe: Ersetze die unterstrichenen Wörter in diesen Sätzen und schreibe die Sätze erneut ab.

a) Dazwischen rennt Direktor Bokel nervös umher und gibt Anweisungen.

b) Der Direktor begrüßt den Bürgermeister überschwänglich.

c) Mittlerweile ist die Pausenhalle zum Bersten voll.

d) Sie plappern wild durcheinander ...

2. Aufgabe: Lehrer Lembke hält eine Rede zur Einweihung des Kantinomaten. Aber keiner hört so richtig zu. Ergänze die Sätze (S. 154):

a) Der Bürgermeister hört artig zu oder _____

b) Die meisten Schüler _____

3. Aufgabe: Die Abschiedsrede für Frau Becker ist eigentlich unverschämt.

„Liebe Frau Becker, der Moment ist gekommen. Es heißt, Abschied zu nehmen. Endlich dürfen Sie sich nach Jahren der Hingabe Zeit für sich nehmen und sich all Ihre Lebensträume erfüllen. (...) Kommen Sie einfach her und lassen das Ihren neuen Kollegen, den Kantinomaten, erledigen. Genießen Sie Ihre neu erworbene Freizeit.“

a) Markiere in der gleichen Farbe im Text und hier, was eigentlich gemeint ist in der Rede.

Ihnen zu kündigen.		Konkurrenten
Anstrengung	Nun müssen Sie	Arbeitslosigkeit

b) Schreibe nun die Rede erneut ab (Heft).

c) Was hältst du von dieser Rede? Schreibe deine Meinung auf (Heft).

4. Aufgabe: Andro ist unter Zeitdruck. Er denkt, Lilli verrate ihn und dass er gleich auffliegt, dabei ist das gar nicht so. Unterstreiche die entsprechenden Stellen im Buch oder schreibe sie heraus. (Heft)

„Eine wunderbar wüste Party“

1. Aufgabe: Die Dinge kommen in Bewegung. Lies die Seiten 159, 160 und 161 und male die Nudelschlacht in der Pausenhalle wie in der Beschreibung.

„Eine wunderbar wüste Party“

2. Aufgabe: Der Autor Kai Pannen schreibt auf S. 162: „Die Kameraleute wissen gar nicht, was sie zuerst filmen sollen, und freuen sich über das gefundene Fressen für die Abendnachrichten.“ Im wahrsten Sinne des Wortes.

Was bedeutet das?

3. Aufgabe: An welchem Satz erkennst du, dass Lilli von Andro enttäuscht ist (S. 165)?
Unterstreiche die Stelle im Text, die das belegt, oder schreibe sie heraus.

4. Aufgabe: Andro denkt über den Begriff „Freundschaft“ nach. Was ist dir wichtig bei einer Freundschaft? Schreibe auf. (Heft)

5. Aufgabe: Auf der Hundwiese spricht sich Andro mit Lilli aus. Er sagt endlich, was er die ganze Zeit denkt: „Du kannst mich nicht mehr leiden, stimmt’s? Weil ich ein Roboter bin“ (S. 170).
Wie reagiert Lilli?

6. Aufgabe: Andro erklärt Lilli seine Lage: Dass er sich bewähren muss, sonst wird er auseinandergenommen. Lilli reagiert darauf mit einem Scherz. Schreibe den Scherz auf (Heft).

7. Aufgabe: Andro bekommt eine Ahnung davon, wie sich Glück anfühlen muss (S. 173).
Schreibe die Stelle auf:

Lösungsvorschläge zu den Arbeitsblättern

Arbeitsblatt 3

2. Aufgabe

Vorname: Andro (KI-Androide 3.0-m)

Name: Neumann

Alter: 10 Jahre

Besondere Eigenschaften: Roboter mit zahlreichen Fähigkeiten und Sensoren

Beruf Vater: Roboter-Erbauer

Beruf Mutter: Roboter-Erbauerin

Nahrung: Strom in verschiedenen Spannungen (Batterien u. a.)

3. Aufgabe

- Das scheint die übliche Begrüßung zu sein. Andro fragt sich aber auch, ob sich Leon für Haie interessiert.
- Er bezeichnet sie als Punkte und kann sie nicht richtig zuordnen, da der Begriff weder zu Bambussprossen noch zu Leitersprossen passt.
- Sommersprossen: Nicht verwandt mit Bambussprossen oder Leitersprossen. Weder hat der Junge grüne Keime noch Holzpflocke im Gesicht.

4. Aufgabe Andro wüsste sonst, dass Lehrkräfte permanent Fragen stellen, deren Antworten sie bereits wissen. Sie tun dies, um die Schüler*innen zu testen.

5. Aufgabe Und ausgerechnet die soll ich erforschen und ihr Vertrauen gewinnen.

Arbeitsblatt 4

1. Aufgabe Eine Schnecke(nart) – Jemand, der sich bei jemand anderem einschmeicheln will. Weitere mögliche Beispiele: Mannschaftsport (S. 83) – Sportart, die Männer und/oder Frauen in einer Gruppe spielen.“ Tor (S. 86) – Der Aluminiumrahmen, in den der Ball z. B. beim Fußball geschossen wird. Scherz (S. 95) – Ein Witz, eine lustig gemeinte Bemerkung, über die gelacht werden soll. Freundschaft (S. 167) – Ein auf gegenseitiger Zuneigung und Vertrauen beruhendes Verhältnis von Menschen zueinander.

Arbeitsblatt 5

1. Aufgabe

Du hast einen Vogel!

Ich geb dir eins auf den Schnabel!

Der hat echt einen Schaden.

Du bist nicht ganz dicht!

Du spinnst!

Ich tu dir gleich weh!

Er verhält sich schwierig.

Du bist wohl verrückt!

Lösungsvorschläge zu den Arbeitsblättern

2 Aufgabe S. 38: Diese Aussage ist falsch. Ich habe keinen Vogel. S. 41: Vielleicht kann man ihn reparieren. S. 42: Doch, Li-li-lilli, bis zu einer Wassertiefe von 50 Metern.

3. Aufgabe Weil sie von Marko ständig stotternd so genannt wird (aber nur in ihrer Gegenwart).

4. Aufgabe b) Erpressung

5. Aufgabe Er wird unsicher und beginnt zu stottern.

Arbeitsblatt 6

1. Aufgabe ... fehlende Infos (z. B. über Sams) im Internet nachschlagen. Er kann aber auch dann erst darauf antworten; Kann mit seiner VR-Brille die Zeit zurückspulen und Geschehnisse aufklären; Röntgenfunktion

2. Aufgabe Ergänze jeweils die Lücke in den Sätzen:

a) S. 43: „Hey Sams, wo sind denn deine Wunschkpunkte?“

b) S. 45: Schon wieder pflatscht ein Spuckeknübelchen in Julius' Nacken.

c) S. 46: Das muss eine besondere Vorliebe von ihm sein.

d) S. 48: Meine Hand taucht tief in Wasser ein und ich ziehe ein triefendes Heft heraus.

e) S. 49: In der Kiste entdecke ich einen Haufen verlorener Kleidungsstücke.

f) S. 50: Die ganze Klasse grölt, als ich wenig später den Raum betrete.

4. Aufgabe Fast gibt es wieder eine handgreifliche Auseinandersetzung mit Marko. Und wieder: Lilli mischt sich ein, Marko lässt ab und fängt an zu stottern.

Arbeitsblatt 7

1. Aufgabe

1. Frau Becker an der Essensausgabe ist schwerhörig.	ja	
2. Andro versteht erneut eine Redewendung falsch und nimmt sie wörtlich.	ja	
3. Leon bekommt von seinen Eltern immer etwas zu essen mit in die Schule.		nein
4. Emelie und ihre Freundinnen verspotten Andro.	ja	
5. Leon schaut auf seinem Handy Fußballergebnisse nach.		nein
6. Andro interessiert sich für Lillis Plakat.	ja	

Arbeitsblatt 8

1. Aufgabe richtige Sätze:

Andro denkt, der Informatikunterricht sei etwas für Anfänger.

Julius ist ein Lieblingsschüler von Herrn Lembke.

Andros Gruppe verblüfft den Lehrer und Julius wird neidisch.

Am Ende herrscht ein großes Durcheinander wegen Marvin.

2. Aufgabe der automatische Rasenmäher, Kantinomat, selbstfahrende Autos

Lösungsvorschläge zu den Arbeitsblättern

5. Aufgabe

Konrad Ernst Otto Zuse (* 22. Juni 1910 in Deutsch-Wilmersdorf, heute zu Berlin; † 18. Dezember 1995 in Hünfeld) war ein deutscher Bauingenieur, Erfinder und Unternehmer (Zuse KG).

Mit seiner Entwicklung der Z3 im Jahre 1941 baute Zuse den ersten funktionstüchtigen, vollautomatischen, programmgesteuerten und frei programmierbaren, in binärer Gleitkommarechnung arbeitenden Rechner und somit den ersten funktionsfähigen Computer der Welt.

(Zitiert nach: de.wikipedia.org/wiki/Konrad_Zuse. gefunden am: 24.05.2021)

Arbeitsblatt 9

1. Aufgabe Neuerdings will Sophie immer nur die Schönste sein.

3. Aufgabe mag immerhin Marvin; mag Technik nicht so sehr; findet Andro interessant; nimmt Andro in Schutz; sagt ihre Meinung und steht dazu

Arbeitsblatt 10

3. Aufgabe b) Andro meint damit, dass Julius Anfänger im Programmieren ist und den Programmcode gar nicht verbessern kann.

Arbeitsblatt 11

1. Aufgabe

Andros	Meine
1. Erdbeerkuchen mit Zwiebeln.	1.
2. Salami mit saurem Hering.	2.
3. Pfannkuchen mit Ahornsirup.	3.

2. Aufgabe Er weiß nicht, welche Kombinationen zusammenpassen und den Menschen schmecken.

3. Aufgabe blinken, rumoren, rappeln, wabern, schweben, poltern

5. Aufgabe Nicht die Maschine war fehlerhaft, sondern ihre Programmierung.

6. Aufgabe Z. B. weil er Julius und Herrn Lembke darauf hinweist, dass Julius den Kantinomat nicht richtig programmiert hat.

Arbeitsblatt 12

2. Aufgabe Andro kennt die Fußballregeln nicht, weil ... er lieber mit Leon im Internet gezoxt hat, statt die Regeln nachzuschlagen. Beschreibung des Torwarts: Aiden muss vor einem Aluminiumrahmen stehen. Damit er nicht wegrennen kann, ist hinter ihm ein Netz gespannt. Komisch. Wenn er den Ball mit den Händen schnappt, stört das Herrn Lembke auch nicht.

Lösungsvorschläge zu den Arbeitsblättern

3. Aufgabe Weil das Tor für die gegnerische Mannschaft gefallen ist.

5. Aufgabe Andro schießt ein Tor. Verbinde die richtigen Satzteile.

Seine Mitspieler nehmen es nicht so genau ...

... und jubeln.

Marko stürmt auf Andro zu. Andro fragt sich, ...

... was er jetzt wieder falsch gemacht hat.

Als Marko die Hand zum Abschlagen hebt, ...

... weiß Andro nicht, was er machen soll.

Zum Glück befinden sich in der Brotdose keine menschlichen Nahrungsmittel, ...

... sondern köstliche Batterien.

Arbeitsblatt 13

2. Aufgabe Meine Erbauer haben ganze Arbeit geleistet

3. Aufgabe

a) Scherz = Witz = lachen.

b) Andro lacht übertrieben lang und laut. Lilli muss ihn darauf hinweisen.

4. Aufgabe: „Wie das duftet!“

Arbeitsblatt 14

1. Aufgabe

1.	Wenn Andro mit Julius zusammenarbeitet, gehen ihm immer Freundschaftspunkte verloren.
2.	Andro soll mit Julius zusammen den Kantinomaten programmieren. Aber Andro entdeckt einige Fehler in Julius' Software.
3.	Julius macht beim Programmieren so viele Fehler, dass der Kantinomat Gummibärchen mit Käse überbackt.
4.	Nachdem Andro den Code verbessert hat, funktioniert der Kantinomat.
5.	Lehrer Lembke ist begeistert und nennt Andros Programm „digitale Poesie“.

Lösungsvorschläge zu den Arbeitsblättern

2. Aufgabe

1.	Die Kinder sollen zu zweit tauchen und Ringe vom Beckenboden hochholen.
2.	Marko und Julius haben beide sechs Ringe geholt und streiten über den 13. Ring.
3.	Herr Lembke schätzt den Streit falsch ein und teilt den 13. Ring Julius zu.
4.	Andro taucht mühelos und holt neun Ringe. Dabei entdeckt er einen goldenen Fingerring.
5.	Herr Lembke denkt, Andro würde ertrinken und holt ihn zurück an die Wasseroberfläche.
6.	Es stellt sich heraus, dass der Bademeister den Ring schon lange vermisst hat.
7.	Zum Schluss gibt es Eis für alle und Finderlohn für den wiedergefundenen Ring.

3. Aufgabe wasserdichte Linse, Unterwassersensoren, Magnetfinger, Fingerwaage

5. Aufgabe Anzug Mobiltelefon Armbanduhr

Arbeitsblatt 15

1. Aufgabe

Für Andro hat der Begriff diese Bedeutung:	Für Menschen hat der Begriff diese Bedeutung:
Jemand liegt in Einzelteilen überall verteilt herum.	Das sagt man so, wenn jemand ständig vergisst, was er eigentlich machen will.

Lösungsvorschläge zu den Arbeitsblättern

Arbeitsblatt 16

2. Aufgabe

Herrn Lembkes Anlauf die Unterbrechung der Familie
„Der Grund meines Besuchs ist allerdings nicht ganz so schön“, fängt Herr Lembke an.	„Eine Tasse Kaffee?“, fragt Erbauer-Mama.
„Der Grund, warum ...“	„Bestimmt möchten Sie ein Stück Kuchen. Ganz frisch gebacken.“
„Eigentlich möchte ich ...“	„... etwas Sahne dazu“, mischt sich nun noch Herr Lieb ein.
„Ich möchte Sie nicht lange aufhalten ...“	„Essen Sie Ihren Kuchen, der wird kalt“, unterbricht Erbauer-Mama ihn.

3. Aufgabe Die Erbauer-Mama denkt, das Schulaquarium eigne sich zum Schwimmen und Andro hätte nur seine Schwimmsachen anziehen müssen.

4. Aufgabe a) 1. Andro mit einer Drohne überwachen. 2. Tamagotschi mit Überwachungskamera ausstatten. Den Robotereltern fallen ausschließlich technische Lösungen ein.

Arbeitsblatt 17

1. Aufgabe Er ist misstrauisch, ob sie auch funktionieren wird. Er redet sich raus und sagt, sie sei von Schüler*innen erfunden und gebaut, also solle auch ein*e Schüler*in die erste Bestellung machen.

2 Aufgabe „druckst“ (S. 135) und „in Deckung gehen“ (S. 137)

3. Aufgabe

Lilli: Sie ist sauer auf alle, die am Kantomaten gebaut haben. Vielleicht ahnt sie auch, dass Andro entscheidend dazu beigetragen hat, dass der Automat funktioniert und nun eingesetzt wird, und Frau Becker ersetzt wird.

Herr Lembke: Er ist unzufrieden mit der Art und Weise, wie seine analoge Uhr repariert wurde. Sie ist nun ein Hightechgerät mit vielfältigen Funktionen, und Herr L. will eigentlich nur die Uhrzeit ablesen.

4. Aufgabe mieser Schrotthaufen (S. 136), doofes Monster (S. 141)

5. Aufgabe a) „Brötchen sind lecker, aber nur von Frau Becker!“ (S. 142)

6. Aufgabe a) Er möchte nicht, dass Julius oder Lilli wütend auf ihn sind.

b) „Julius hat das programmiert“, bestätige ich laut, damit auch Lilli es hören kann (S. 139). Stimmt!“, ruft er. „Andro hat mir nur geholfen.“ „Kaum“, füge ich hinzu (S. 141).

Lösungsvorschläge zu den Arbeitsblättern

Arbeitsblatt 18

4. Aufgabe

a) Lilli entdeckt den Stromanschluss bei Andro.

b) „Was machst du da? Andro, was geht hier vor?“, kreischt Lilli. / „Du hast einen Stromanschluss? Welcher Mensch hat denn einen Stromanschluss?“ / „Du bist eine Maschine?! NUR EINE MASCHINE?!“ Ihr Blick wandert fassungslos von meinem Gesicht zu meiner Steckdose und wieder zu meinem Gesicht.

Arbeitsblatt 19

2. Aufgabe Der Bürgermeister hört artig zu oder tut zumindest so.

Die meisten Schüler diskutieren die wesentlich wichtigere Frage, was sie sich gleich zu essen bestellen werden.

4. Aufgabe S. 153: Kein Zweifel, sie will nichts mehr mit mir zu tun haben. Mit einem Roboter! Meinen Berechnungen zufolge haben sie bereits Pläne geschmiedet, wie sie mich, die herzlose Maschine, auf der Bühne ausschalten werden.

Arbeitsblatt 20

2. Aufgabe „Gefundenes Fressen“ bedeutet, dass jemand sich etwas gewünscht hat. Hier freuen sich die Kameraleute darüber, dass etwas Spannendes passiert, über das sie berichten können.“

3. Aufgabe Ich sehe, wie Lilli mit Cecil giggelt, doch immer wieder straft sie mich mit einem kurzen bösen Blick.

5. Aufgabe Lilly gibt das zu.

6. Aufgabe S. 170 und 171

7. Aufgabe Ein kribbelnder elektrischer Blitz flitzt durch meine Kabel.