

Bauanleitung für ein Dosentelefon



Du brauchst:

- 2 Konservendosen
- 1 Schnur

Das ist nützlich:

- Klebeband
- 1 Nagel
- 1 Hammer

1



Du benötigst zuerst die 2 Konservendosen.

2

Klebe die
scharfen
Kanten ab!



Öffne und leere die Dosen.

3

Mache das
Loch nicht
zu groß!



Stich ein Loch in den Boden der Dose.

4

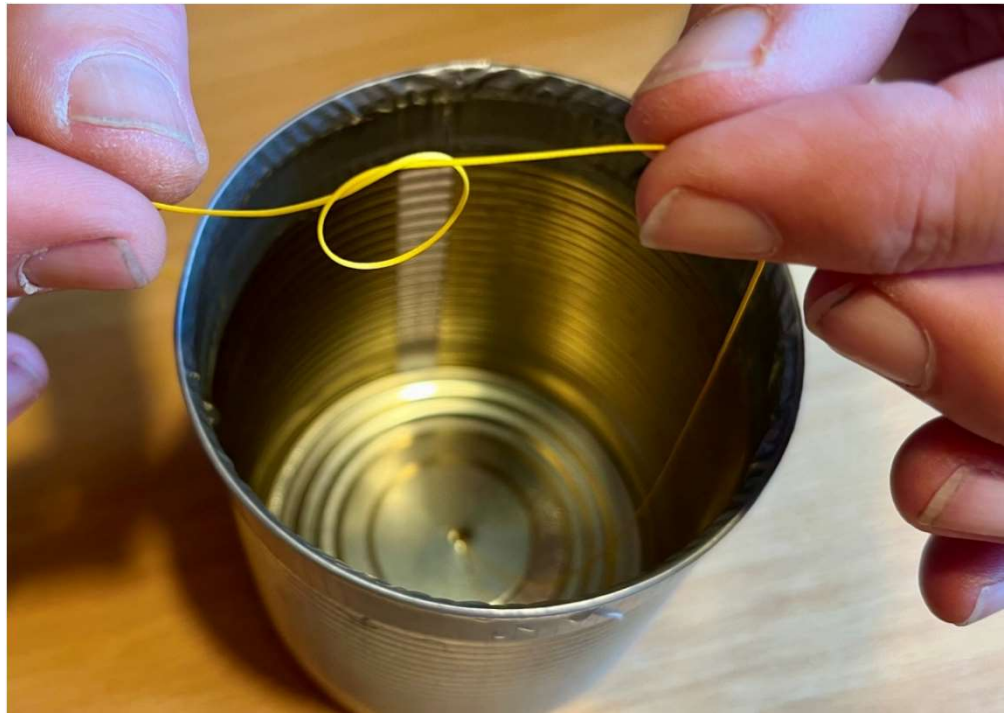
Nimm ca.
4 bis 5 m
Schnur!



Ziehe die Schnur durch das Loch.

5

Knote die
Schnur
mehrmals!



Knote die Schnur in der Dose.

6



Fertig! Probiere dein Dosentelefon aus!

Hieroglyphen-Alphabet



Aa



Bb



Cc, Kk, Xx



Dd



Ee, Ii



Ff, Vv



Gg



Hh



Jj



Ll



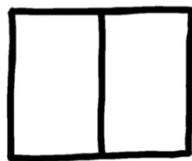
Mm



Nn



Oo



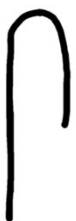
Pp



Qq



Rr



Ss



Tt



Uu



Ww



Yy

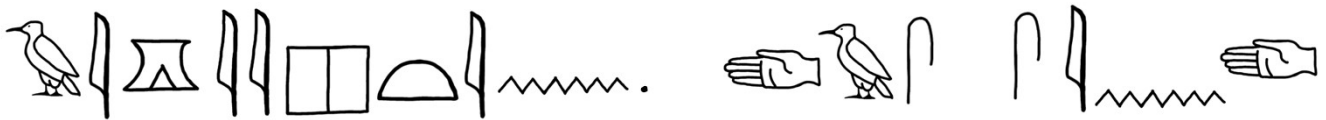


Zz

Name:

Datum:

Wie, bitte?



Kannst du herausfinden, was Medino sagen will?
Übersetze die Schriftzeichen.

Suche dir eine Aufgabe aus: Schreibe einen Brief an den Medino ODER
Schreibe einen Brief an eine Freundin oder einen Freund zu einem Thema
deiner Wahl.

Interview-Leitfaden: Was muss ich bei einem Interview beachten?



1. Befrage deine Interviewpartner oder deinen Interviewpartner höflich, ob er zu einer Befragung bereit ist.
2. Wählt einen geeigneten Ort für das Interview.
3. Stelle deiner Interviewpartnerin oder deinem Interviewpartner höflich die Fragen des Fragebogens. Achte darauf, dass du die Fragen in einer langsamen Geschwindigkeit stellst.
4. Schreibe die Antworten deines Interviewpartners in Stichpunkten auf.
5. Bedanke dich zum Schluss bei deinem Interviewpartner für das Gespräch und seine Zeit.

Name:

Datum:

Unsere digitale Zeitreise



Aufgabe: Interviewe einen Erwachsenen zu seinem Medienkonsum in seiner Kindheit. Beachte den Interview-Leitfaden!

Ich habe befragt: _____

Wann wurdest du geboren? Wie alt bist du?

Welche Medien (z.B. Bücher, Fernseher, Computer, ...) gab es in deiner Kindheit?

Wie hast du in deiner Kindheit mit anderen Kindern kommuniziert?

Name:

Datum:



Unsere digitale Zeitreise

Wie hast du in deiner Schulzeit, z.B. für Referate, Informationen recherchiert?

Wieviel Zeit hast du mit Medien verbracht?

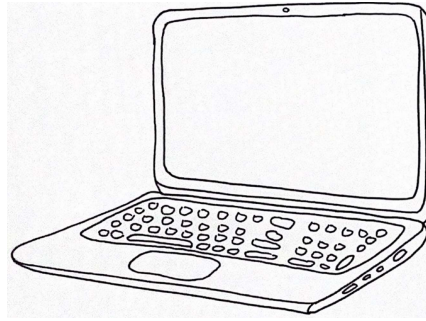




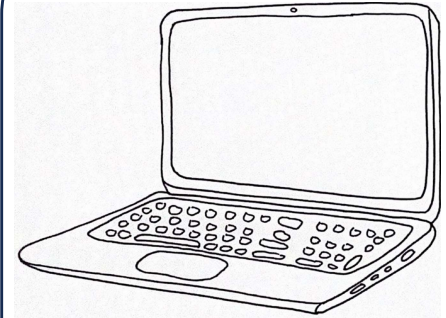
der Medino



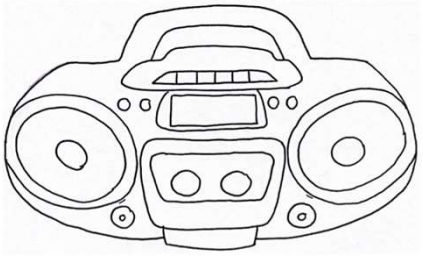
der Medino



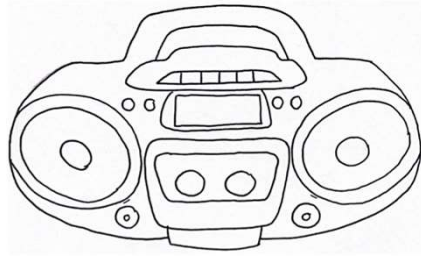
der Laptop



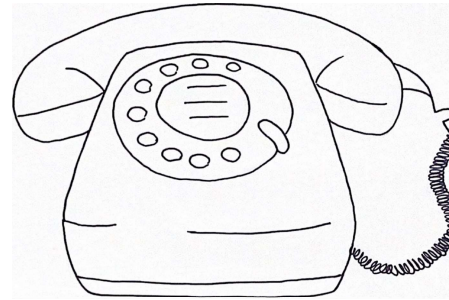
der Laptop



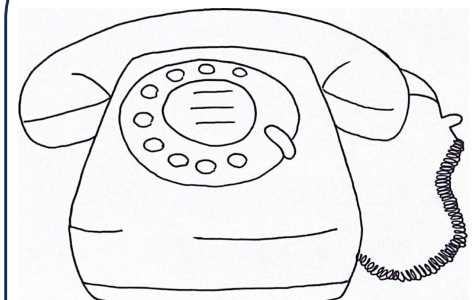
der CD-Player



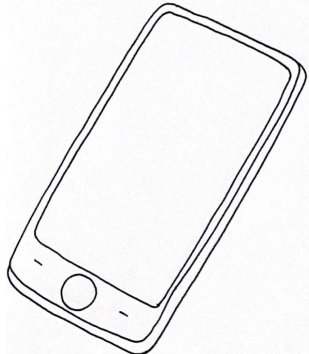
der CD-Player



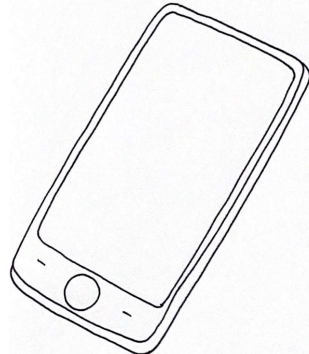
das Telefon



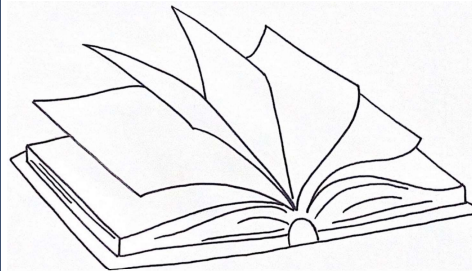
das Telefon



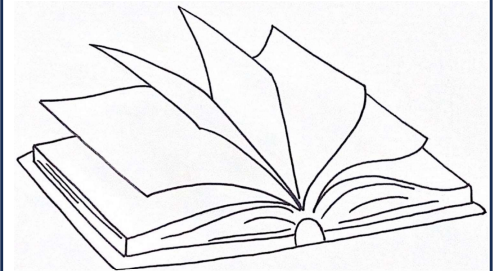
das Smartphone



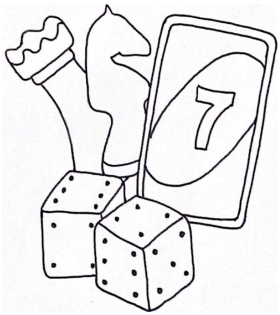
das Smartphone



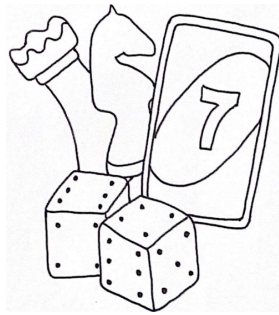
das Buch



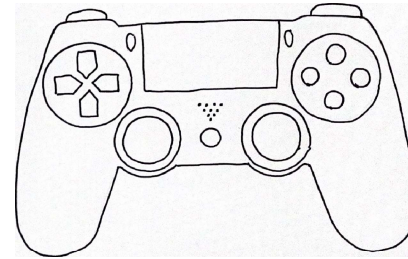
das Buch



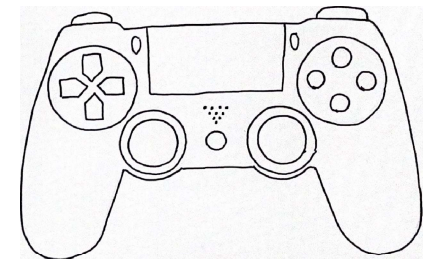
das Gesellschaftsspiel



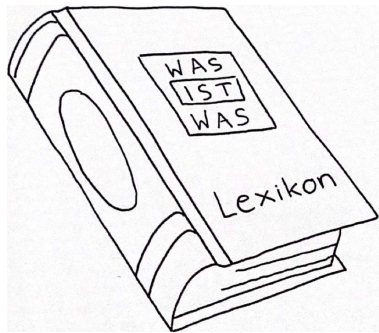
das Gesellschaftsspiel



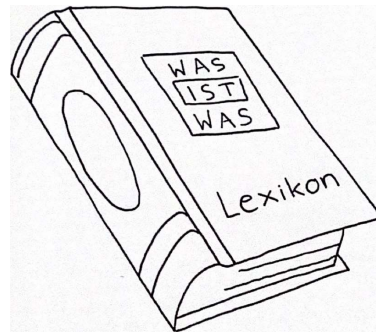
die Spielekonsole



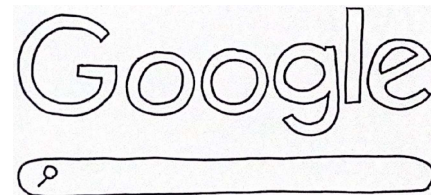
die Spielekonsole



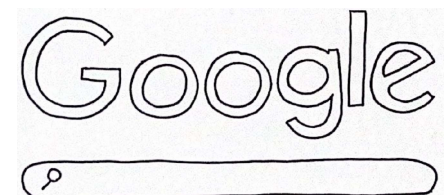
das Lexikon



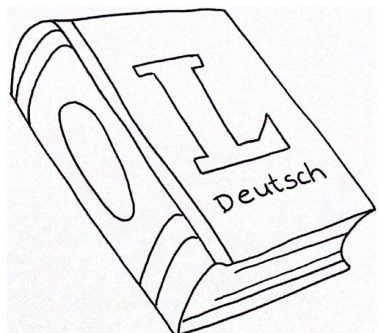
das Lexikon



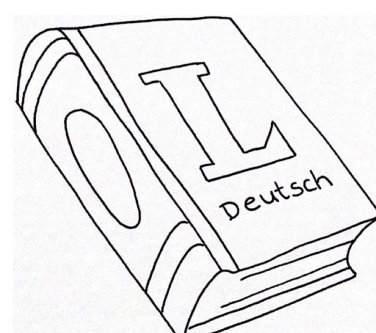
die Online-Suchmaschine



die Online-Suchmaschine



das Wörterbuch



das Wörterbuch

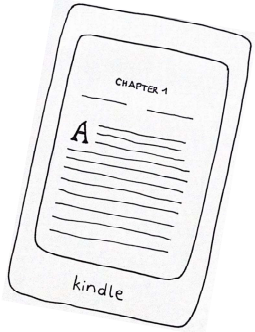


der Online-Übersetzer

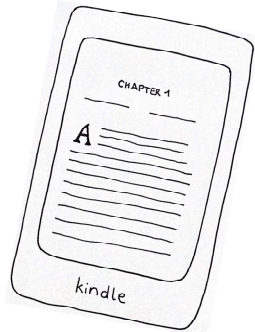


der Online-Übersetzer

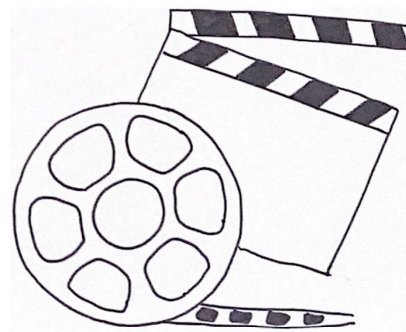




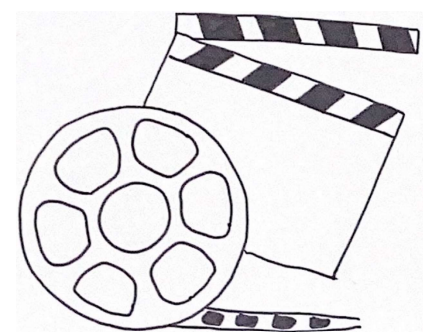
der E-Book Reader



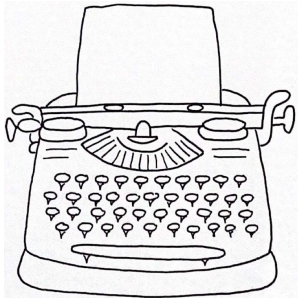
der E-Book Reader



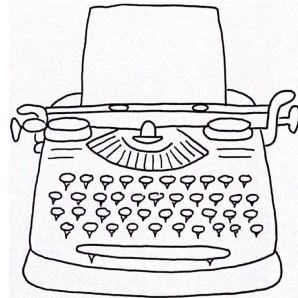
der Film



der Film



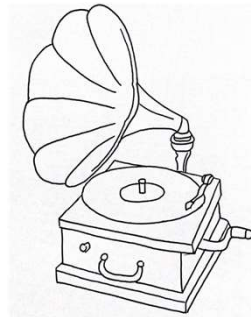
die Schreibmaschine



die Schreibmaschine



der Plattenspieler



der Plattenspieler



die Smartwatch



die Smartwatch

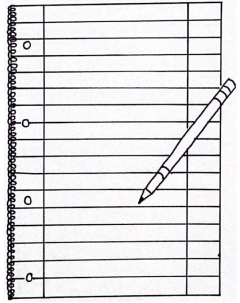


die Armbanduhr

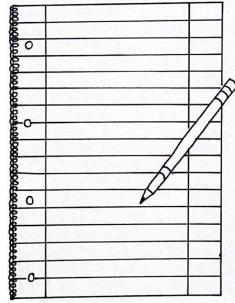


die Armbanduhr

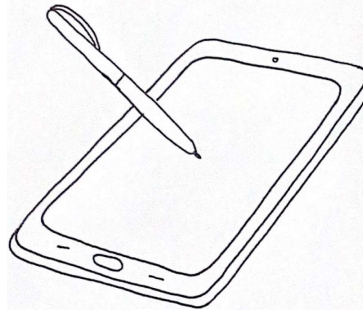




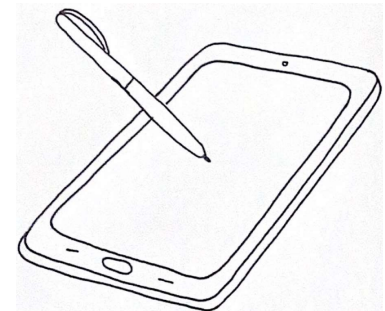
das Papier und der Stift



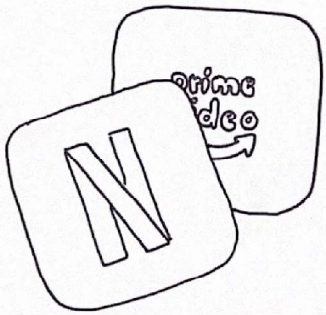
das Papier und der Stift



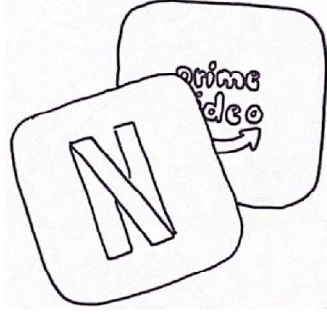
das Tablet und der
Smart Pen



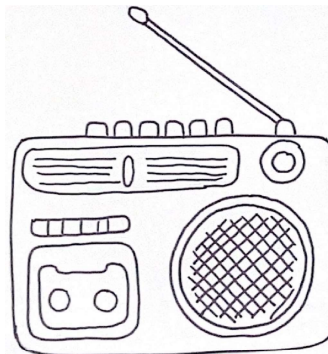
das Tablet und der
Smart Pen



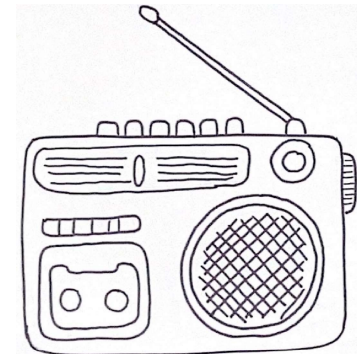
der Streamingdienst



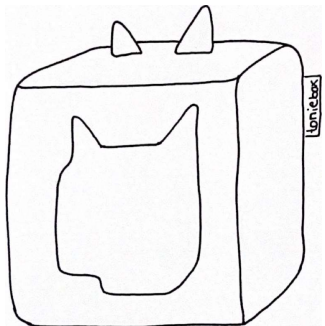
der Streamingdienst



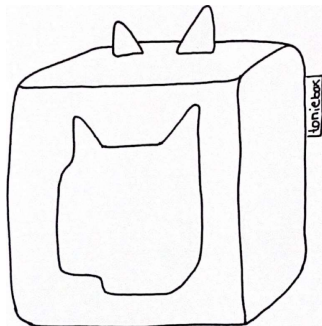
das Radio



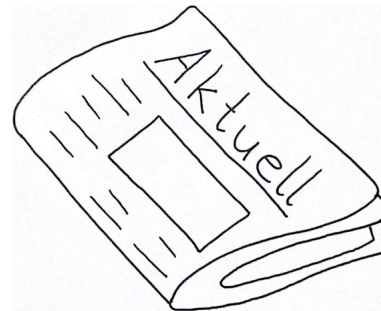
das Radio



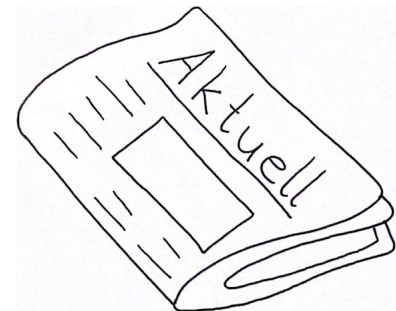
die Toniebox



die Toniebox

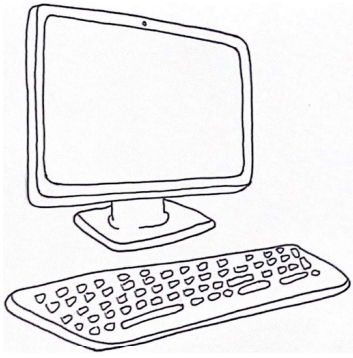


die Zeitung

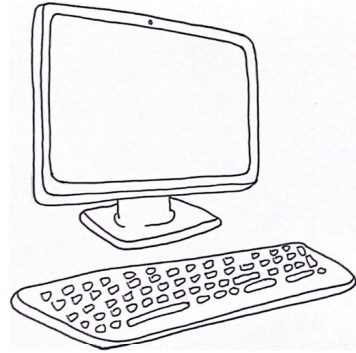


die Zeitung

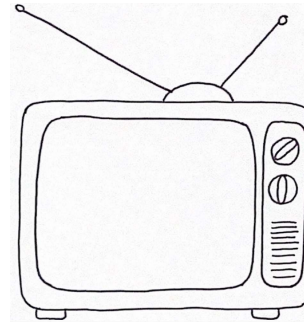




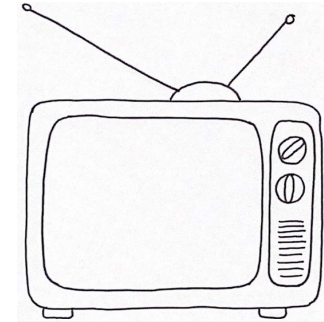
der Computer



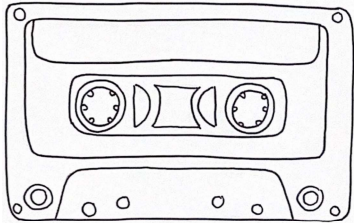
der Computer



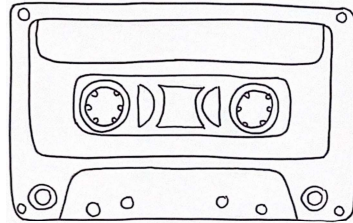
der Fernseher



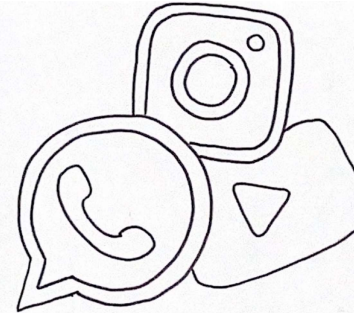
der Fernseher



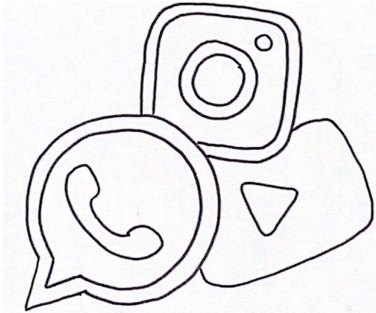
die Kasette



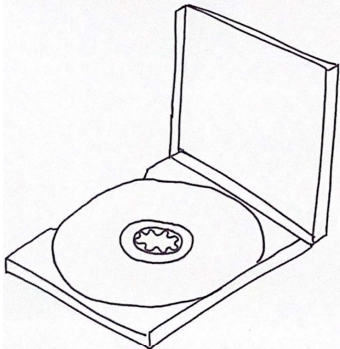
die Kasette



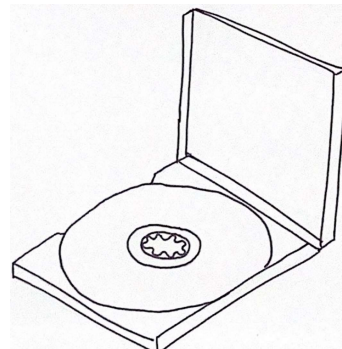
die sozialen Medien



die sozialen Medien



die CD



die CD

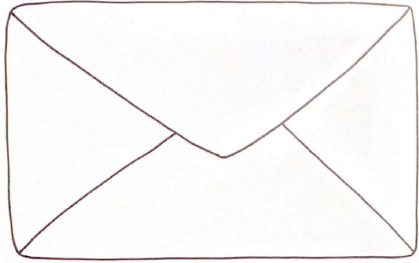
▲ Hinweis ▲

In diesem Spiel werden analoge und digitale Medien behandelt. Nicht alle analogen Gegenstände dieses Spiels gehören zu dem Begriff Medien (z.B. die Armbanduhr oder das Gesellschaftsspiel). Sie wurden trotzdem in das Spiel integriert, da ihre digitalen Partner zu den Medien gehören.

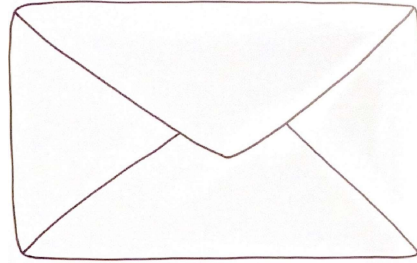
Medino-Memory: Spielregeln

Dreht die Karten auf die gelbe Seite und vermischt sie auf dem Tisch. Das jüngste Kind beginnt und deckt zwei Karten auf. Passen die Karten nicht zusammen, ist das nächste Kind dran. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer ein Paar aufgedeckt hat, darf nochmal spielen. Das Kind mit den meisten Paaren gewinnt.





der Brief



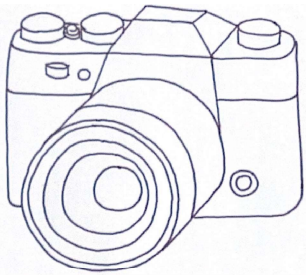
der Brief



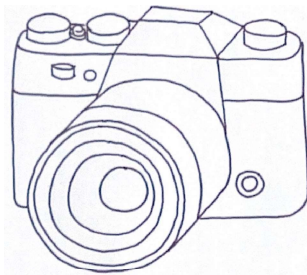
die SMS



die SMS



die Kamera



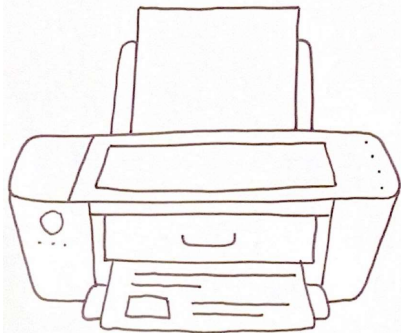
die Kamera



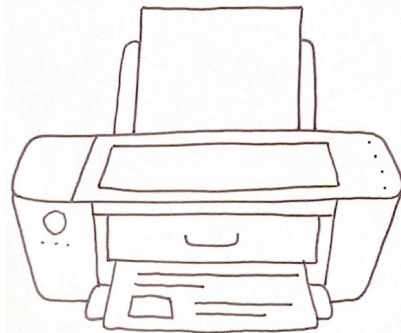
die Buchpresse



die Buchpresse



der Drucker



der Drucker



der MP3-Player



der MP3-Player

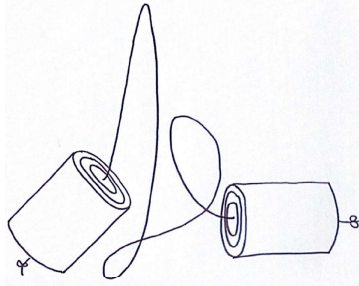




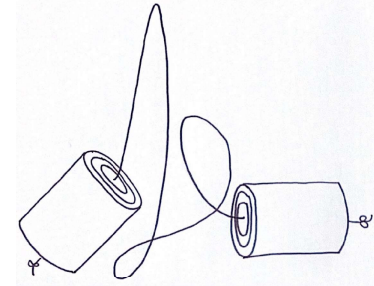
das Walkie-Talkie



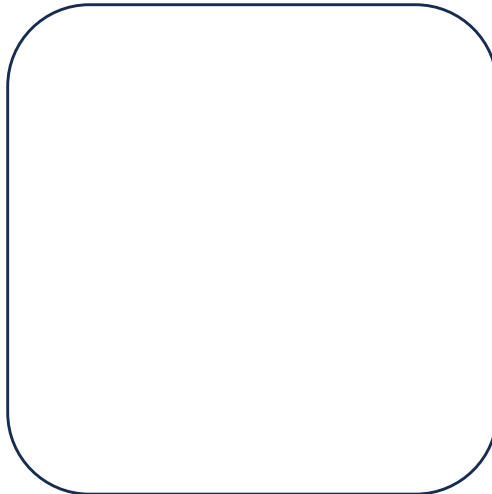
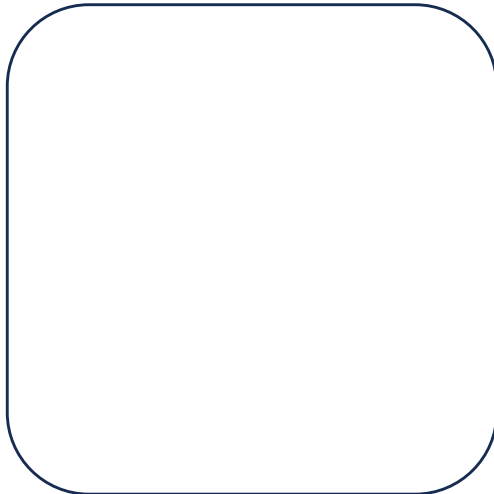
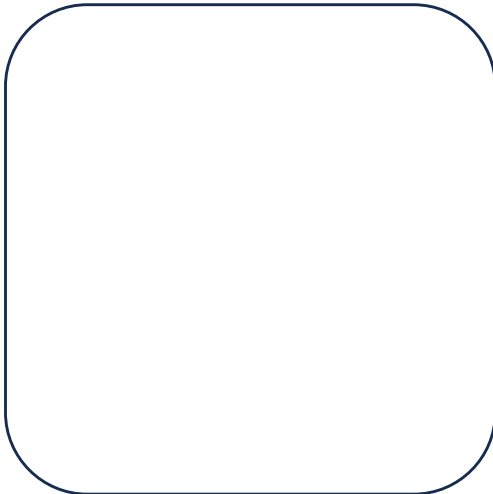
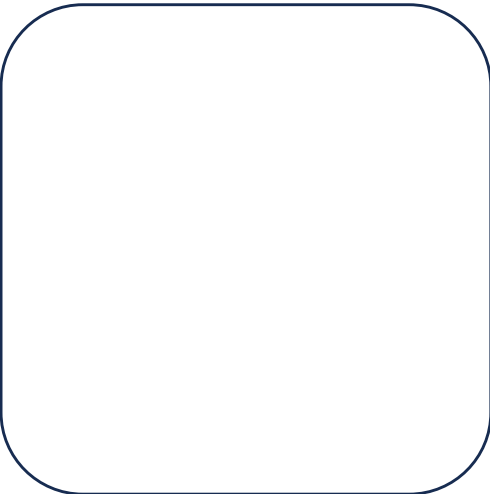
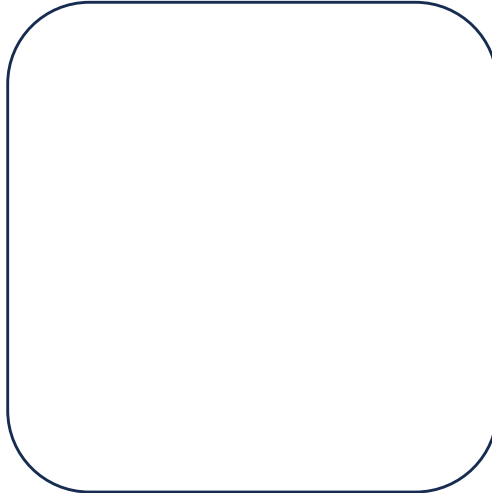
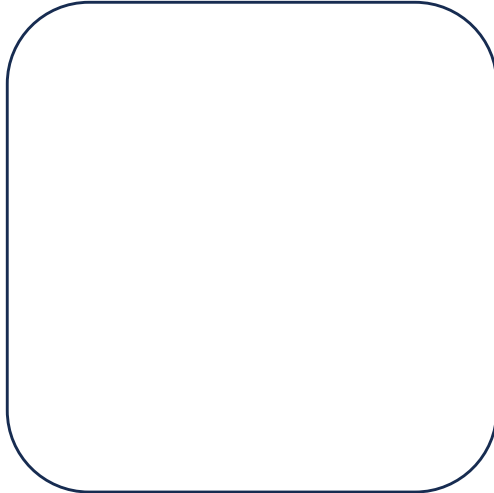
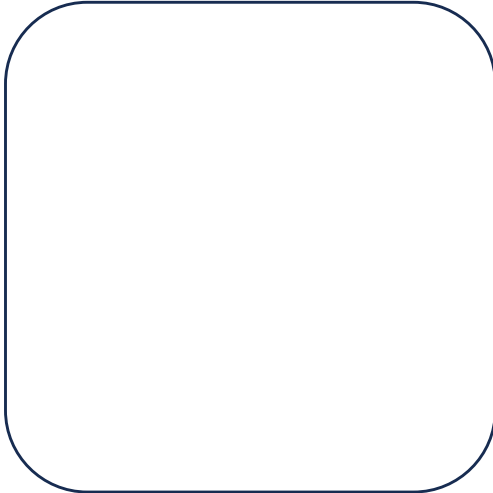
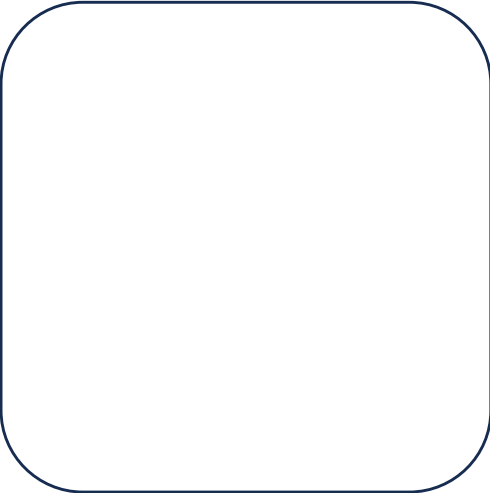
das Walkie-Talkie

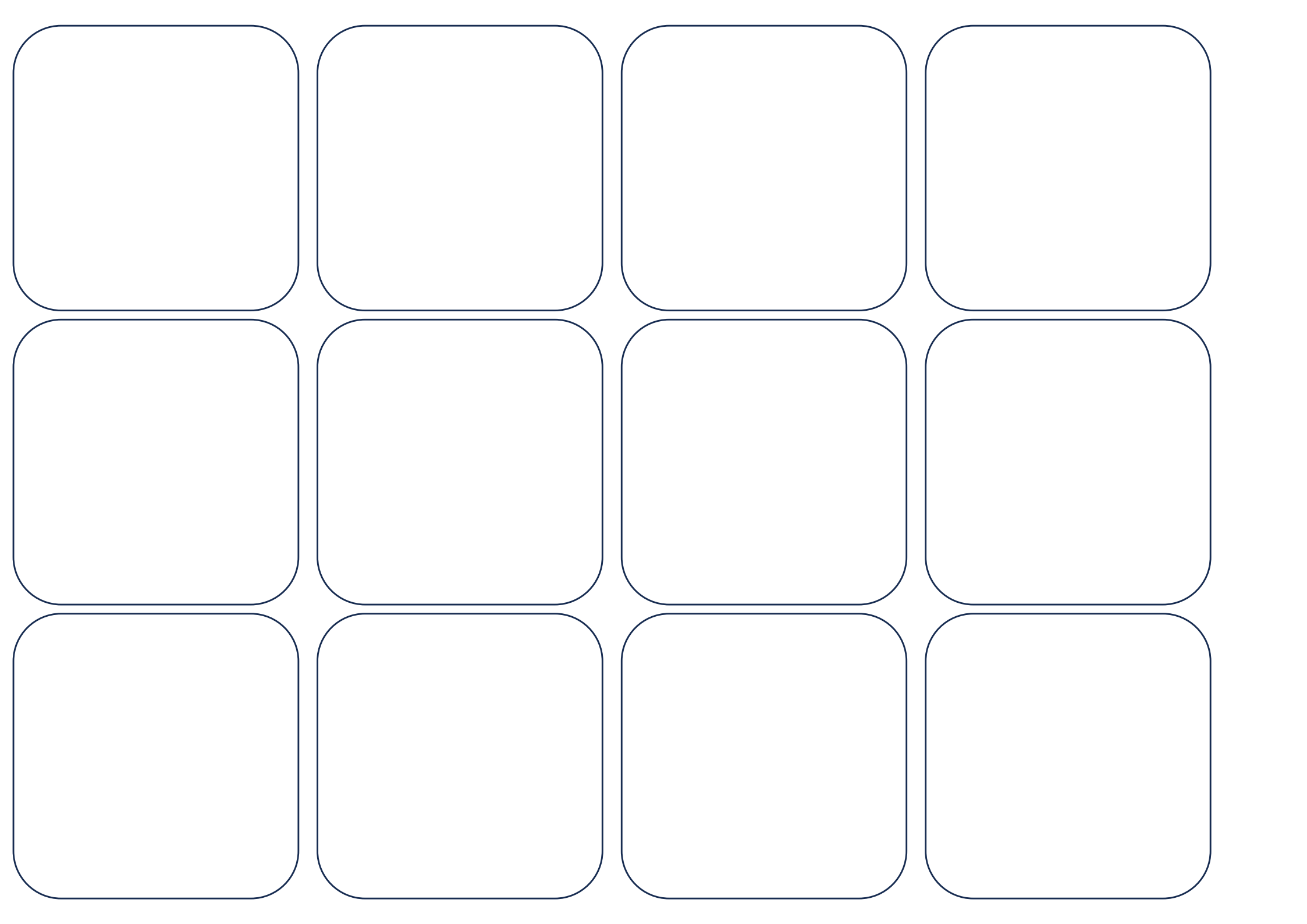


das Dosentelefon



das Dosentelefon







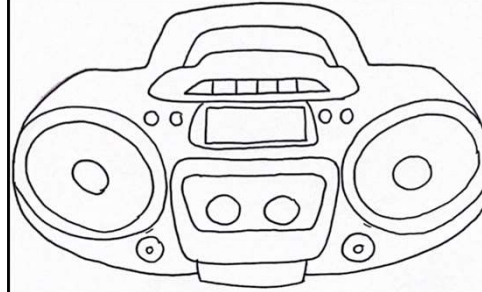
Mogel-Medino: Spielregeln

Findet euch in einer Dreiergruppe zusammen. Mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig auf alle Kinder. Wer nach dem Austeilen bereits ein Paar auf der Hand hat, kann es auf den Tisch legen. Der jüngste Spieler fängt an.

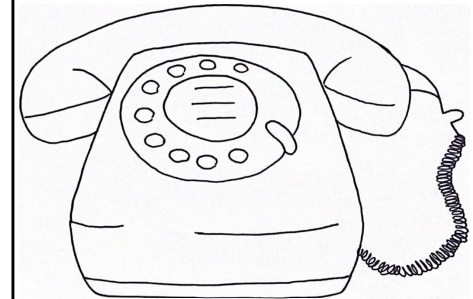
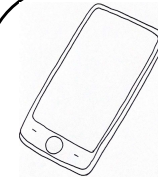
Das Ziel des Spiels ist es, seine Karten loszuwerden, indem man Paare sammelt. Dazu ziehst du immer eine Karte von dem Kind links neben dir. Den Mogel-Medino gibt es nur einmal. Wer ihn als letztes auf der Hand hat, hat das Spiel verloren.



der Plattenspieler



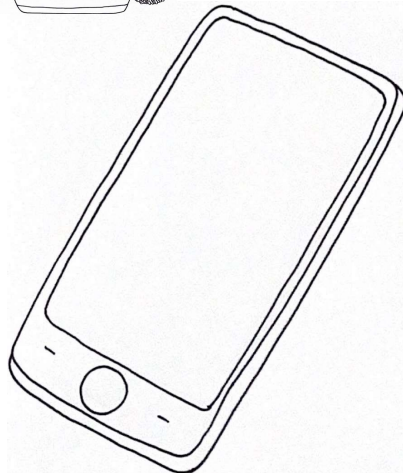
der CD-Player



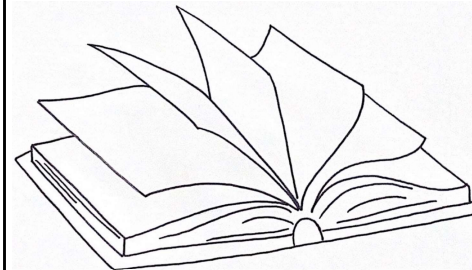
das Telefon



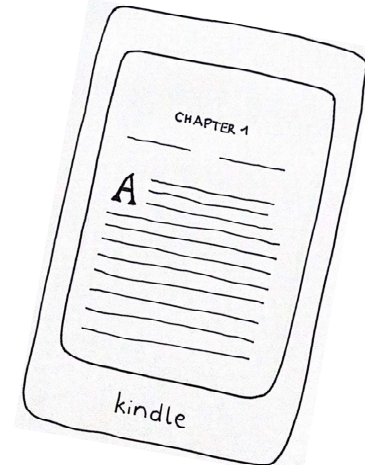
Mogel-Medino



das Smartphone

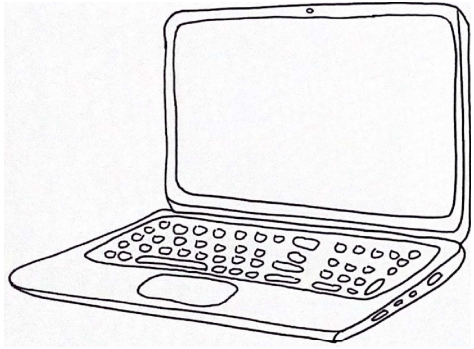


das Buch

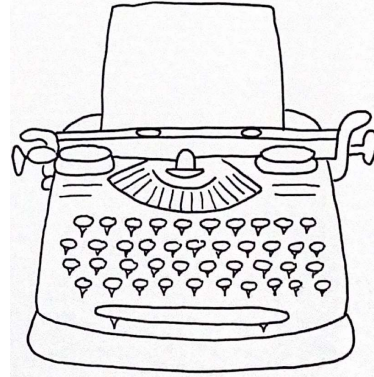


der E-Book Reader

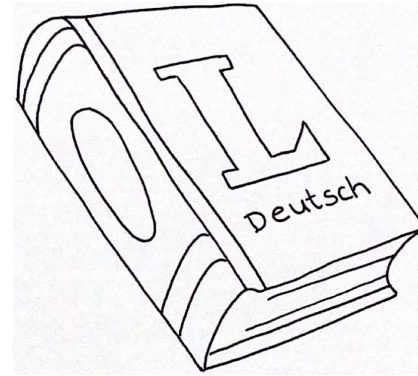




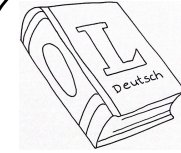
der Laptop



die Schreibmaschine



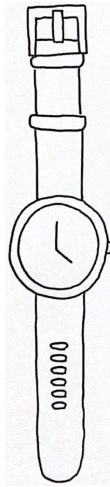
das Wörterbuch



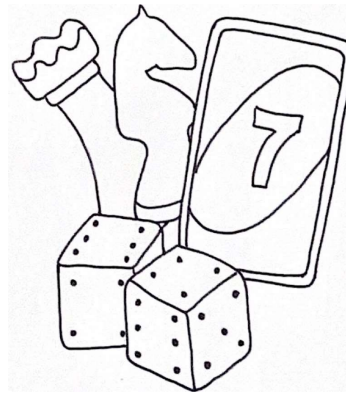
der Online-Übersetzer



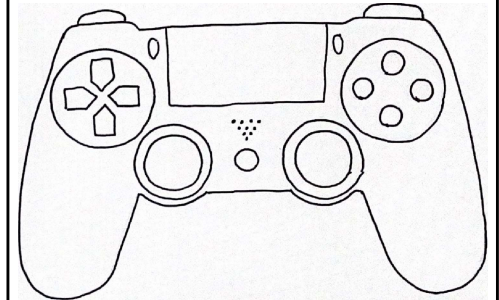
die Smartwatch



die Armbanduhr



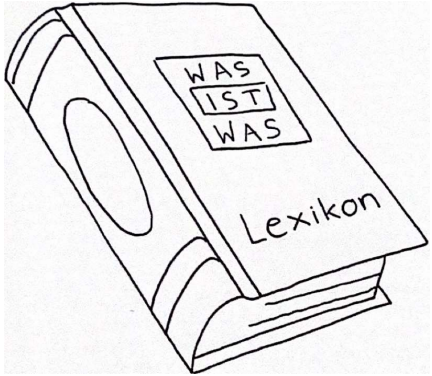
das Gesellschaftsspiel



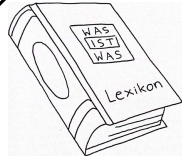
die Spielekonsole



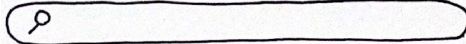
Google



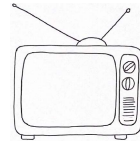
das Lexikon



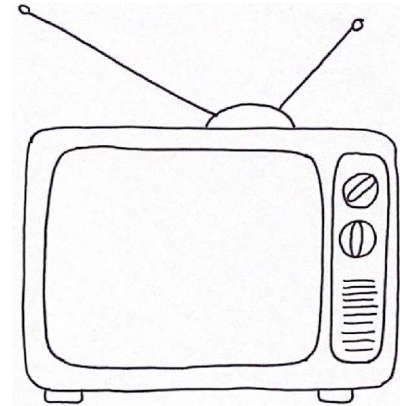
Google



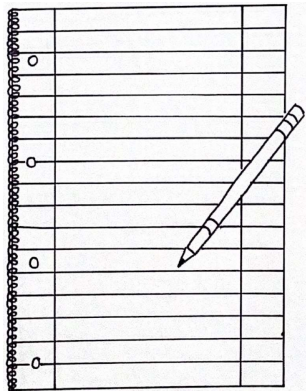
die Online-Suchmaschine



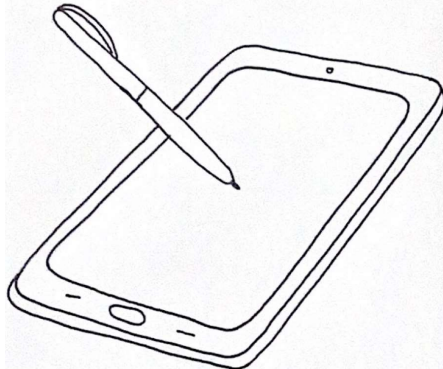
das Radio



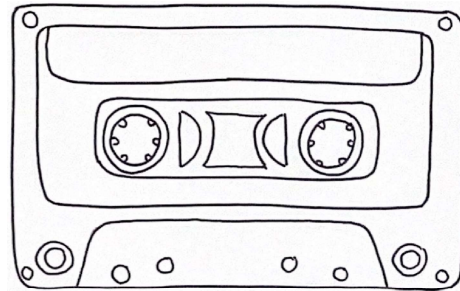
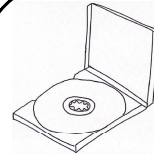
der Fernseher



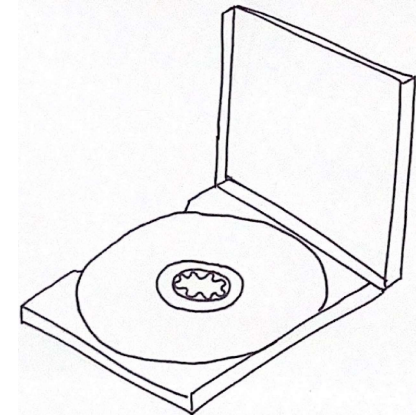
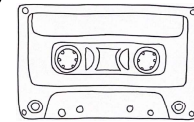
das Papier und der Stift



das Tablet und der Smart Pen



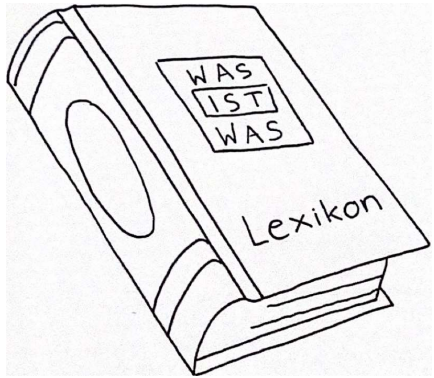
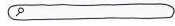
die Kassette



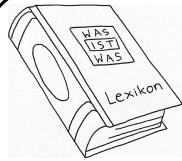
die CD



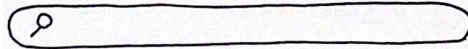
Google



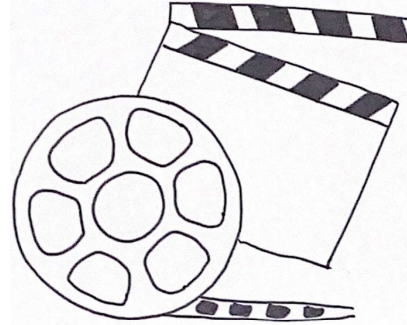
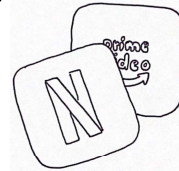
das Lexikon



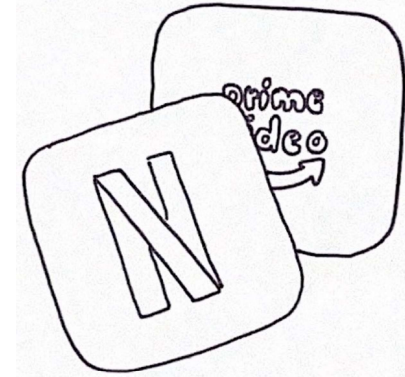
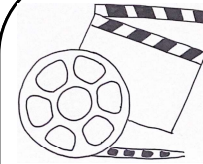
Google



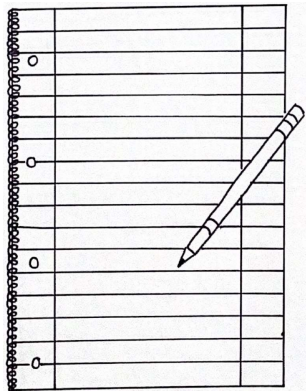
die Online-Suchmaschine



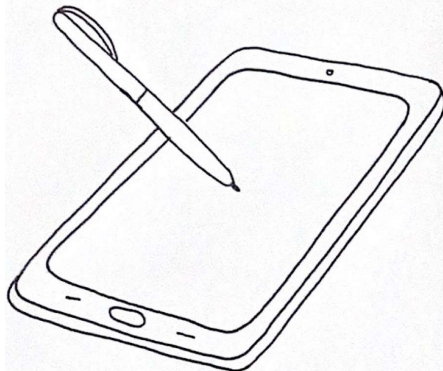
der Film



der Streamingdienst



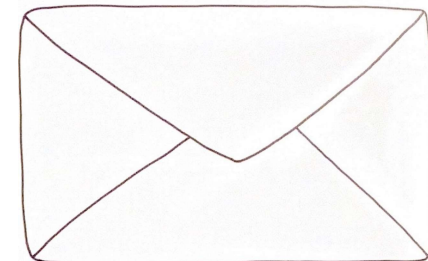
das Papier und der Stift



das Tablet und der Smart Pen

▲ Hinweis ▲

In diesem Spiel werden analoge und digitale Medien behandelt. Nicht alle analogen Gegenstände dieses Spiels gehören zu dem Begriff Medien (z.B. die Armbanduhr oder das Gesellschaftsspiel). Sie wurden trotzdem in das Spiel integriert, da ihre digitalen Partner zu den Medien gehören.



der Brief

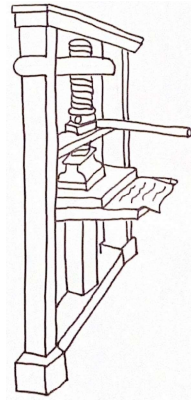




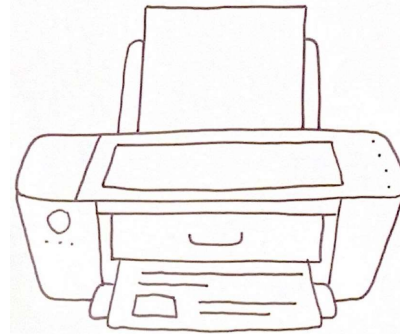
Hallo

Wie geht's?

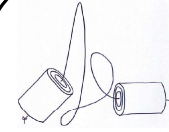
die SMS



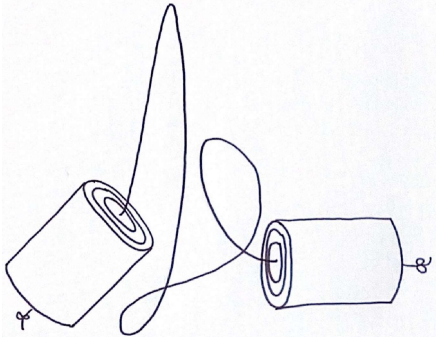
die Buchpresse



der Drucker



das Walkie-Talkie



das Dosentelefon

