



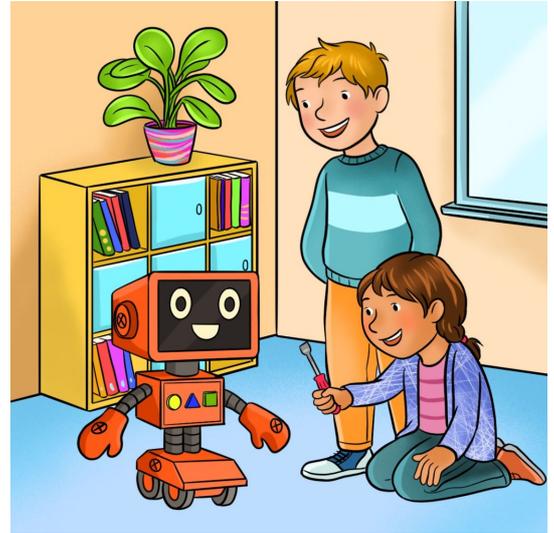
Ein klasse Roboter (1-5)

Anne Grimm

1. Ein klasse Roboter

Merle und Paul treffen sich morgens im Klassenraum. Paul ist aufgeregt. Er sagt: „Hoffentlich wird unser Roboter heute fertig!“ Die Klasse möchte nämlich einen Roboter bauen.

Der Roboter ist aus rotem Metall. Er hat ein eckiges Gesicht. Er ist so groß wie ein Hund. Paul und Merle helfen mit, die letzten Schrauben fest zu drehen.



Paul stellt den Roboter hin. Kann er auch sicher stehen? Unter den Füßen hat er nämlich kleine Rollen. Damit kann er sich bewegen.

Die Kinder freuen sich. Endlich ist ihr Roboter fertig. Nun darf Merle den kleinen Knopf am Rücken des Roboters anschalten.

Da blinken die Augen des Roboters. Plötzlich sagt er: „Bingo, bin da!“ Die Kinder jubeln. Der Roboter kann sogar sprechen.

Merle hat eine Idee. „Wollen wir den Roboter Bingo nennen?“ Die Augen des Roboters leuchten auf. Bingo ist ein prima Name.

Bingo rollt eine Runde durch das Klassenzimmer. Dann ruft er: „Tolles Zuhause! Hier ziehe ich ein!“ In der Leseecke macht er es sich gemütlich.

Mit Bingo wird die Klasse bestimmt noch jede Menge Spaß haben. Die Lehrerin Frau Müller lobt die Kinder für ihre gute Arbeit.



Ein Klasse Roboter (1-5)

Anne Grimm

2. Bingo räumt auf

Paul und Merle freuen sich auf den neuen Tag mit Bingo. Bingo hat seine erste Nacht in der Klasse verbracht.

In der ersten Stunde wird gebastelt. Paul wundert sich: „Ich finde meinen Kleber nicht.“ Da ruft Merle: „Meine Schere ist auch verschwunden.“

Bingo rollt zu ihnen und sagt stolz: „In der blauen Kiste sind alle Scheren. In der roten Kiste sind alle Kleber. Ich habe aufgeräumt.“

Paul ruft: „Bingo! Das geht so nicht!“ Die ganze Klasse fängt an zu lachen.

Frau Müller drückt eine Taste auf Bingos Rücken. Sie sagt: „Wir müssen ihn zum Aufräumen besser programmieren.“

Dann erklärt sie Bingo: „Jedes Kind hat eine eigene Kiste mit Schulsachen. Sortiere die Sachen immer nach den Namen!“

Bingos Augen leuchten. Er hat den Befehl verstanden. Gleich sortiert er Kleber und Scheren in die richtigen Kisten.

Die Kinder freuen sich. „Prima, Bingo kann uns gut helfen!“ Dann ist ihr Klassenraum immer ordentlich.

Plötzlich wird Bingo sehr langsam. Dann bleibt er stehen. Merle ist besorgt. „Was ist los mit ihm? Ist er müde?“





Ein Klasse Roboter (1-5)

Anne Grimm

Paul ruft: „Bestimmt ist sein Akku leer. Wir müssen ihn aufladen.“ Er sieht sich im Klassenraum um. „Wir brauchen eine Steckdose!“

Frau Sonnenwald trägt Bingo zur Steckdose in der Leseecke. Hier kann er gut aufladen. Und die Schüler können nun endlich basteln.

3. Bingos erster Unterricht

In der nächsten Stunde ist Sachunterricht. Es geht um Bäume. Frau Müller hat ein Blatt mitgebracht. Sie fragt: „Wie heißt dieser Baum?“ Einige Schüler melden sich.

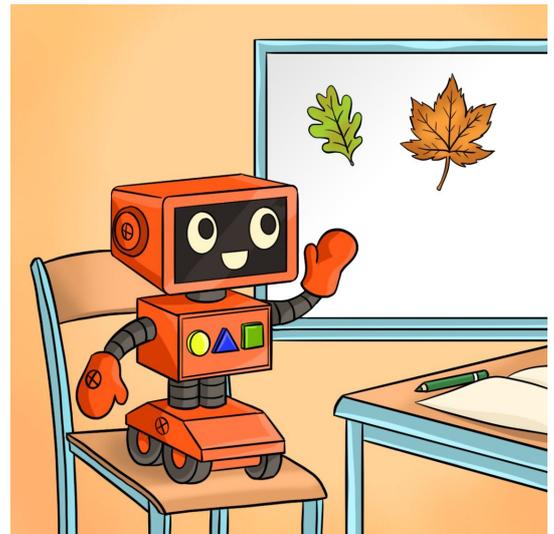
Doch Bingo ruft sofort: „Ahorn!“ Die Lehrerin nickt. „Das stimmt. Aber du darfst nicht einfach hereinrufen, Bingo! Du musst dich melden!“

Nun hält Frau Müller ein anderes Blatt hoch. Sie möchte wissen: „Wer kennt dieses Blatt?“ Paul und Merle melden sich. Sie wissen den Namen.

Auch Bingo meldet sich. Doch dann ruft er sofort: „Eiche!“ Paul stöhnt. Bingo hat schon wieder hereingerufen.

Frau Müller schimpft mit Bingo: „Du darfst erst reden, wenn ich dich aufrufe!“

Nun hat Merle eine Frage. „Warum haben Tannen eigentlich Nadeln?“ Die Lehrerin überlegt. Da meldet sich Bingo. Diesmal wartet er ab. Frau Müller ruft Bingo auf und lobt ihn.





Ein Klasse Roboter (1-5)

Anne Grimm

Bingo erklärt: „Die Nadeln verlieren nicht so schnell Wasser. Sie sind auch besser vor Frost geschützt. So kann die Tanne ihre Nadeln das ganze Jahr über behalten.“

Die ganze Klasse staunt. Merle denkt: „Bingo weiß bestimmt alles!“ Der kleine Roboter ist richtig klug.

4. Die Radfahrübung

Auf dem Schulhof ist heute viel los. Die Kinder üben für die Rad-Prüfung. Frau Müller hat schon Hindernisse aufgebaut. Sie sagt: „Setzt eure Helme auf.“

Paul fährt als Erster. Er fährt sicher um alle Hindernisse. Bingo schaut zu. Merle fragt: „Bingo, willst du auch fahren?“

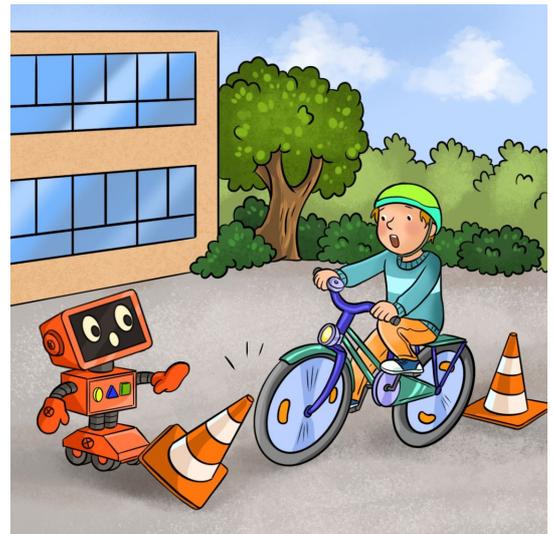
Bingo hört nur „auch fahren“. Da rast er los. Schnell hat er Paul eingeholt. Ob er Paul überholen will?

Bingo fährt dicht an Paul vorbei. Dabei kippt ein Hindernis um. Paul prallt dagegen und fällt vom Rad. Auch Bingo kippt um.

Alle Kinder laufen zu Paul. Paul steht wieder auf und sagt: „Nichts passiert!“ Aber was ist mit Bingo? Bei ihm blinkt ein Licht. Frau Müller fragt: „Was bedeutet das Licht?“

Auf Bingos Bauch steht „Bitte Helm aufsetzen.“ Jetzt begreifen alle: Auch Bingo muss sich schützen.

Frau Müller holt eine Kiste mit Helmen. Die Kinder finden einen Helm für Bingo. Alle lachen. Merle sagt: „Der Helm steht ihm gut.“





Ein Klasse Roboter (1-5)

Anne Grimm

Bingo will gleich wieder los. Aber er muss warten, bis er an der Reihe ist. Sonst gibt es wieder einen Unfall.

Frau Müller schlägt vor: „Bingo kann die Zeit stoppen. Mal schauen, wer am schnellsten von euch ist.“ Bingos Augen blinken wieder grün. Er hat nun eine wichtige Aufgabe.

5. Wandertag mit Bingo

Heute ist Wandertag. Es geht in den Wald. Auch Bingo ist mit dabei. Leider ist Bingo sehr langsam. Die Kinder müssen ständig auf Bingo warten.

Sie kommen an einen See. Der Weg geht um den See herum. Auf einmal ruft Paul: „Wo ist eigentlich Bingo?“

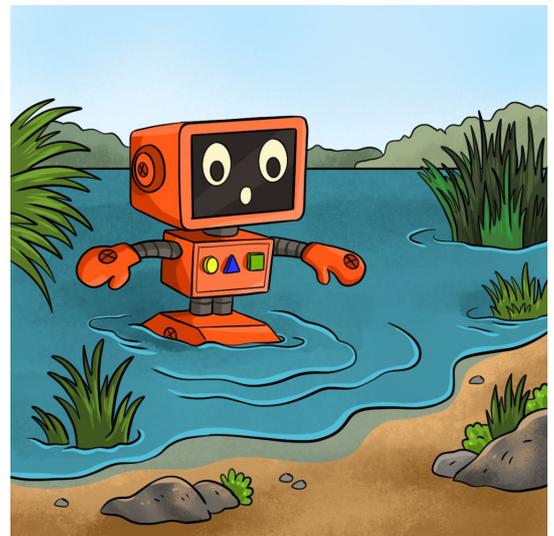
Bingo ist weg. Alle suchen. Da sieht Merle ihn. Sie ruft: „Bingo ist im See!“

Bingo wollte schneller sein. Er wollte quer durch den See gehen. Aber Bingo kann nicht schwimmen.

Bingo steckt fest. Auf seinem Bauch steht: „Hilfe!“ Die Klasse muss den Roboter retten!

Frau Müller ruft: „Ich brauche einen langen Stock!“ Alle Kinder suchen. Endlich findet Merle einen langen Stock.

Frau Müller hält Bingo den Stock hin. Bingo hält sich fest. Dann zieht Frau Müller Bingo aus dem Wasser.





Ein Klasse Roboter (1-5)

Anne Grimm

Bingos Rollen quietschen. Er kann nicht mehr weiter. Paul fragt traurig: „Müssen wir jetzt zurück?“ Aber Frau Müller hat eine Idee. „Bingo kann in den Bollerwagen.“ Dann kann Bingo auch nicht mehr verloren gehen.

Da ärgern sich einige Kinder. Sie wollen auch in den Bollerwagen. Sie haben keine Lust mehr zum Wandern.

Aber nun hat Bingo eine gute Idee. Er hat nämlich ein Radio eingebaut. Damit spielt er die Lieblingslieder der Kinder ab. So macht das Wandern wieder Spaß.