Sechs Kapitel. Sechs Mitmach-Blätter.

Für Kinder von 6 bis 8 Jahren · Klasse 1 und 2

Bine und PIP

Schau genau. Zeige. Spiele. Erzähle.

Die Aufgaben können vorgelesen werden. Du musst keine langen Texte schreiben.

Zum Buch „Bine und Pip: Der Roboter, der lernt“

Von Christa Stuber · KI-Wandel.de

© 2026 Christa Stuber · KI-Wandel.de

1 · Ein Paket für Bine

Bine und Pip · Mitmach-Set 2 · Unsere Kapitelreise

Name: _____

Pip fängt gerade erst an



Pip nennt Rudi ein Gerät. Bine hilft ihm: Rudi ist ein Hund.

Was hilft Pip beim Lernen?

- ☐ Bine zeigt ihm Rudi und sagt: „Ein Hund.“
- ☐ Niemand zeigt ihm etwas.

Jetzt macht ihr mit:
Spielt zu zweit: Ein Kind zeigt auf einen Gegenstand. Das andere sagt, wie er heißt. Dann tauscht ihr.

Pip kann schon manches. Neues muss er erst lernen.

© 2026 Christa Stuber · KI-Wandel.de

Name: _____

Viele verschiedene Beispiele



Pip kennt nur Rudi. Den Pudel hält er für ein Schaf. Bine zeigt ihm verschiedene Hunde.

Welche Bilder helfen Pip besser?

- ☐ Immer wieder dasselbe Bild von Rudi.
- ☐ Bilder von vielen verschiedenen Hunden.

Jetzt macht ihr mit:
Zeige im Buchbild: Welche Hunde sehen verschieden aus? Nenne einen Unterschied.

Hunde sehen verschieden aus. Pip braucht verschiedene Beispiele.

© 2026 Christa Stuber · KI-Wandel.de

3 · Aufräumen mit Folgen

Bine und Pip · Mitmach-Set 2 · Unsere Kapitelreise

Name: _____

Sag genau: wer, was, wohin



Opa Kurt spricht zu Bine. Pip legt trotzdem los. Später erklärt Bine ihm genau, wohin die Sachen gehören.

Welche Anweisung ist für Pip genauer?

☐ „Mach das ordentlich!“

☐ „Pip, lege die Bücher ins Regal.“

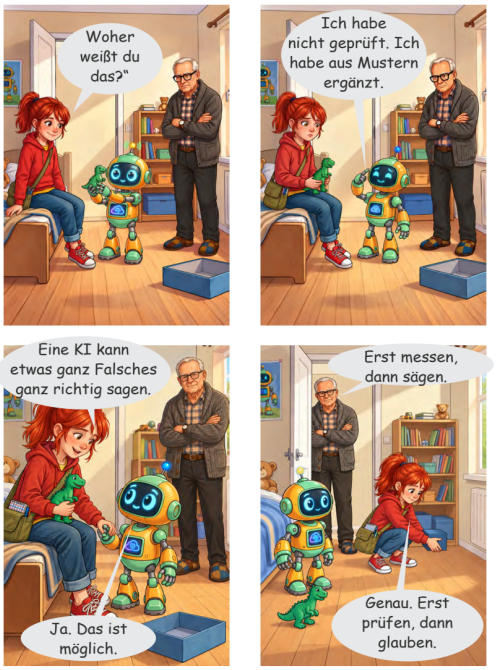
Jetzt macht ihr mit:
Spielt zu zweit: Sage, wer einen Stift wohin legen soll. Das andere Kind führt deinen Auftrag aus.

Sag Pip, wer etwas tun soll, was und wohin.

© 2026 Christa Stuber · KI-Wandel.de

Name: _____

Erst prüfen, dann glauben



Pip erzählt sicher vom Rosazahn-Saurus. Doch diesen Dino hat er erfunden.

Was hilft Bine beim Prüfen? Kreuze zwei an.

- ☐ Mit einem Erwachsenen in einem Dino-Sachbuch nachsehen.
- ☐ Alles glauben, weil Pip so sicher klingt.
- ☐ Eine zweite passende Quelle suchen.

Jetzt macht ihr mit:
Zeige auf Bine. Was könnte sie sagen, wenn sie unsicher ist? Erzähle deinen Satz.

Eine sichere Stimme macht eine Antwort nicht wahr.

© 2026 Christa Stuber · KI-Wandel.de

5 · Für zehn Cent

Bine und Pip · Mitmach-Set 2 · Unsere Kapitelreise

Name: _____

Wissen kann alt sein



Pip kennt neun Planeten und ein Eis für zehn Cent. Seine Informationen sind alt.

Was hilft bei altem Wissen? Kreuze zwei an.

- ☐ In einem aktuellen Sachbuch nachsehen.
- ☐ Mit einem Erwachsenen aktuelle Informationen suchen.
- ☐ Die alte Antwort einfach immer wiederholen.

Jetzt macht ihr mit:
Spielt: Du hast nur den Speiseplan von letzter Woche. Weißt du damit sicher, was es heute gibt? Daumen hoch oder runter!

Frage nach: Ist diese Information noch aktuell?

© 2026 Christa Stuber · KI-Wandel.de

6 · Das Fest

Bine und Pip · Mitmach-Set 2 · Unsere Kapitelreise

Name: _____

Pip hilft. Wir feiern gemeinsam.



Pip schafft seine drei Aufgaben. Bine hat mit ihm geübt. Dann fällt der Strom aus. Das Fest geht weiter.

Was passt zur Geschichte? Kreuze zwei an.

- ☐ Bine hat geduldig mit Pip geübt.
- ☐ Ohne Pip kann niemand mehr feiern.
- ☐ Die Freunde feiern auch ohne Strom weiter.

Jetzt macht ihr mit:
Nenne ein Spiel ohne Strom. Spielt eine kleine Runde davon.

KI kann helfen. Gemeinsam geht auch vieles ohne KI.

© 2026 Christa Stuber · KI-Wandel.de

So verwenden Sie das Set

Zu jedem Kapitel gibt es ein Blatt. Erst die Buchszene gemeinsam lesen oder vorlesen, dann das Bild betrachten und die Aufgaben bearbeiten. Die Kinder dürfen zeigen und mündlich antworten. Partneraufgaben sind auch mit einem Erwachsenen möglich.

Kapitel 1: Kennenlernen und Helfen

Richtig ist Antwort 1. Bine benennt Rudi als Hund. Zum Einstieg entdecken die Kinder: Pip braucht Hilfe. Das Benennspiel greift nur diese Szene auf; es bildet nicht den gesamten Ablauf von KI-Training ab.

Kapitel 2: Unterschiedliche Beispiele

Richtig ist Antwort 2. Größe, Farbe, Fell und Körperform können verschieden sein. Viele unterschiedliche Beispiele helfen mehr als immer dasselbe Bild. Trotzdem kann eine KI sich irren.

Kapitel 3: Genaue Anweisungen

Richtig ist Antwort 2. Opa Kurts ursprüngliche Aufforderung galt Bine, nicht Pip. Das ist Pips Missverständnis, nicht Opa Kurts Schuld. In der Partneraufgabe auf Name, Handlung und Ziel achten, etwa: „Mia, lege den Stift auf das Heft.“

Kapitel 4: Erfunden ist nicht geprüft

Richtig sind Antworten 1 und 3. Pip kann falsch ergänzen, ohne absichtlich zu täuschen. Kinder müssen das Wort „Halluzination“ nicht lernen. Bei einer selbst erfundenen Geschichte ist Erfinden erlaubt; eine Sachauskunft muss geprüft werden.

Kapitel 5: Veraltete Informationen

Richtig sind Antworten 1 und 2. Beim Speiseplan-Spiel: Daumen runter. Der alte Plan sagt nicht sicher, was heute gilt. Neue Informationen können aus aktuellen Büchern, verlässlichen Auskünften oder gemeinsam geprüften Internetquellen kommen.

Kapitel 6: Helfen und gemeinsam leben

Richtig sind Antworten 1 und 3. Die Kinder nennen zum Beispiel Pantomime, Verstecken oder ein Klatschspiel. Bines Üben hilft Pip im Buch. Die Freunde gestalten das Fest auch ohne Technik weiter.

Zum Buch und zu diesem Material

Christa Stuber: Bine und Pip: Der Roboter, der lernt. ISBN 9798177408637. KI-Wandel.de · info@ki-wandel.de. Originalbilder aus dem Buch, von Christa Stuber mit KI-Bildgeneratoren erstellt. Ausdrucke für den eigenen Unterricht und zu Hause erlaubt. Keine Weiterveröffentlichung oder Weiterveräußerung. Pip ist eine erzählerische Vereinfachung: Nicht jede KI lernt im Gespräch dauerhaft dazu. Keine Apps oder Kinderkonten nötig.