

DIE FÜNF BROTE DAS URTEIL (T4)

S1
T4
D6
L1 P3

Im Fokus:

- Algorithmisches Denken –
- Lebenspraktische Kompetenzen (D6)



Aufgabe 1: Wie kann ein Konflikt gelöst werden?

Die Schüler sprechen über Streit, Zank und Versöhnung. Sie dramatisieren und spielen die gegebene Situation nach.

Im Fokus:

- Kritisches Denken
- Sozialkompetenzen
- Staatsbürgerschaftskunde

Sie können die „Spielt vor!“-Karten aus dem Ideenbasar verwenden.

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sozialkompetenzen
- Textverständnis

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit, Konzentration
- Lebenspraktische Kompetenzen
- Begabtenförderung

Umgang mit dem Resultat:

Machen Sie eine Videoaufnahme von der dramatisierten Situation!

Ideenbasar – einige Ideen:

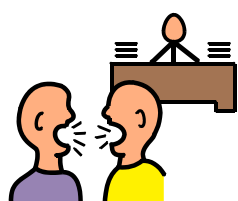
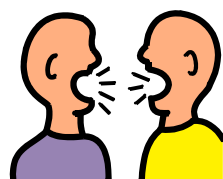
- Finden Sie eine Situation heraus, in der Sie sich mit Ihrem Freund streiten, und stellen Sie diese dar!
- Dramatisieren Sie eine Situation mit 2 verschiedenen Aspekten: wenn Sie sich streiten und wenn Sie sich versöhnen!
- Stellen Sie sich eine Gerichtsverhandlung vor und dramatisieren Sie sie!

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie auf den Ideenblättern!

Schneiden Sie die Situationskarten aus!

Wählen Sie den Schwerpunkt, mit dem sich die Kinder beschäftigen sollen! Geben Sie ihnen die entsprechende Situationskarte!

Helfen Sie ihnen, die Situation zu gestalten, falls nötig!




RIDEX
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

DIE FÜNF BROTE


**S1
T3-4
L1**


Eingie Ideen zur Konfliktlösung

Spielt vor!

Worüber streitest du am häufigsten?
 Worüber hast du letztes Mal gestritten?
 Wie hast du das Problem gelöst?
 Warst du mit dieser Lösung zufrieden?

Stelle dir eine Situation vor, in der du dich mit einem Freund zankst und spiele sie vor!

Spielt vor!

Streitest oder vermittelst du im Allgemeinen?
 Wie versöhnst du dich mit den anderen?
 Bittest du normalerweise um Hilfe, um die Debatte zu lösen?

Stelle dir eine Situation vor und spiele sie aus zwei Sichtpunkten vor: Wenn du streitest, und wenn du Frieden schließt!

Worin hat sich dein Verhalten in den beiden Situationen unterschieden?

Spielt vor!

Was ist ein Gericht und was bedeutet "Gerichtsverfahren"?
 Wer sind die Teilnehmer einer Gerichtsverhandlung? Was sind ihre Rollen?

Stelle dir eine Gerichtsverhandlung vor und spiele sie!

DIE FÜNF BROTE

DAS URTEIL (T4)

S1
T4
D6
L2 P3



In der nächsten Ortschaft gingen sie zum Richter und erzählten ihre Geschichte. Der Richter entschied folgendermaßen: "Stefan soll eine Münze und Ioan soll vier Münzen erhalten. Da Stefan damit unzufrieden war, erklärte der Richter: "Sie, Stefan, hatten zwei Brote und Ihr Freund, Ioan, hatte drei Brote. Gemeinsam hatten sie also fünf Brote. Nehmen wir einmal an, dass jedes Brot in drei Stücke geteilt wurde. Dann hatten Sie, Stefan, sechs Stücke. Ihr Freund, Ioan, der anfangs drei Brote hatte, 9 Stücke. Gemeinsam hatten sie fünfzehn Stück.

Drei Männer haben diese 15 Stück aufgegessen.

Sie Stefan, hatten sechs, haben aber fünf gegessen. Ein Stück ist also übriggeblieben.

Ihr Begleiter hatte neun und hat fünf Stück gegessen. Vier sind ihm übriggeblieben. Das sind zusammen fünf Stücke. Der Fremde hat diese fünf Stücke gegessen und ihnen dafür fünf Münzen gegeben.

Also steht Ihnen nur eine Münze zu, Stefan, da Sie nur noch ein Stück übrig hatten. Es ist genauso, als hätten Sie dieses für eine Münze verkauft."

Ihr Freund, Ioan soll vier Münzen bekommen, den er hatte noch vier Stücke übrig. Seien Sie also so gut und geben Sie ihrem Freund eine Münze zurück. Wenn Sie das für ungerecht halten, wenden Sie sich an Gott und finden Sie heraus, ob er ein anderes Urteil fällt."

Stefan gab seinem Begleiter sehr widerwillig einen Groschen zurück, bedankte sich beim Richter und ging errötend davon,

Ioan jedoch, dankte dem Richter und ging mit den erstaunten Worten: "Es ist ein Glück, dass es Richter gibt, die keinen Unsinn dulden. Ansonsten gäbe es keine Gerechtigkeit."

Im Fokus:

- Algorithmisches Denken –
- Lebenspraktische Kompetenzen (D6)

Ziele der Stunde:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Gruppenarbeit organisieren

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Eigenschaften	Interaktionen
Ioan	Argumentiert, teilt Brot und Münzen	Sich zusammen bewegen, argumentieren
Stefan	Argumentiert, teilt Brot und Münzen	Schweigen, wenn der Richter einen zurechtweist
Richter	Teilt die Münzen	Die Streithähne tadeln



Empfohlene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set)
- Kunsthandwerkliche Materialien
- Schreibzeug
- Vignetten in verschiedenen Farben

DIE FÜNF BROTE DAS URTEIL (T4)

S1
T4
D6
L2 P4



Im Fokus:

- Algorithmisches Denken –
Lebenspraktische Kompetenzen
(D6)

Ziele der Stunde:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Gruppenarbeit organisieren



Vorschläge zur Vorgehensweise:

- Jeder Schüler sollte versuchen, ein Schema zu zeichnen, das die logischen Argumente von Ioan, Stefan und dem Richter zusammenfasst. Zeichnungen sind sehr nützlich, weil sie Situationen visuell darstellen.
- Sie können vorschlagen, eine Reihe von Vignetten zu erstellen, um die verschiedenen Schritte des Richters deutlich darzustellen. Eine Diskussion ist ebenfalls wichtig: Wie könnte eine gerechte Aufteilung des Geldes zwischen Ioan und Stefan aussehen? Beziehen Sie Ethik, Logik und Mathematik mit ein.
- Es werden drei Schüler/Innen benötigt: eine für die Gestaltung des Richters, eine für die Gestaltung der Umgebung (Gerichtssaal) und eine für das Hinzufügen von Merkmalen zu den zuvor vorbereiteten Figuren (Ton, Licht,...). Die Schüler/Innen dürfen sich für die von ihnen bevorzugte Aufgabe entscheiden.

Inklusionsspezifische Vorschläge:

- Im Allgemeinen neigen Menschen nach einem Streit dazu, den Kontakt mit dem Gegner zu vermeiden. Bringen Sie die Schüler/Innen dazu, über die Akzeptanz von Niederlagen nachzudenken, da diese ein mögliches Feedback für Verbesserungen darstellen, so wie behinderte Menschen mit ihrer Beeinträchtigung umgehen (sollten).



So wird die Charakterkarte ausgefüllt:

Jeder Schüler füllt seine eigene Charakterkarte aus:

- schreibt den Namen der Figur
- ihre Eigenschaften, Bewegungen, Reaktionen, usw.
- sammelt die Elemente der Umgebung, andere Utensilien und die zu bauende Gegenstände
- Überlegt sich die Phasen, Werkzeuge und Materialien für den Bau des Roboters

Die Schüler können bei Bedarf mehrere Teile der Charakterkarte verwenden!

Aufgabenkarten für die Charaktere

✂

Dein Name _____

Ich baue: _____

✂

Dein Name _____

Mein Roboter kann: _____

✂

Dein Name _____

Das soll auch vorhanden sein: _____

✂

Dein Name _____

Ich denke darüber nach: _____

✂

Stefan
Ioan
Richter
Teilen des Brotes

Debatte
Zur Ordnung im Gericht aufrufen
Brote/Münzen aufteilen

Zubehör und Einrichtung des Gerichtssaals, Figuren der Gerichtsverhandlung

Die wichtigsten Handlungen der Geschichte
Benötigte Mediendateien
Unterteilen Sie den Textabschnitt in Teile
Erstellen Sie eine Liste der benötigten Dinge

DIE FÜNF BROTE DAS URTEIL (T4)

S1

T4

D6

L3-4 P4



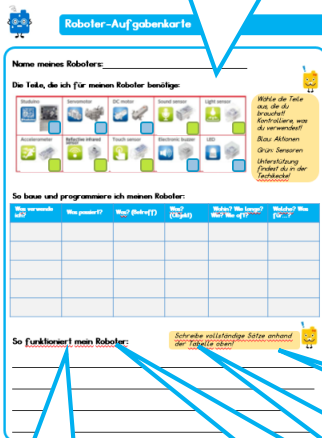
Empfohlene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set) und das ArTeC Robotikset (max 2 Studuino Quader, 3 Servomotoren, 10 LEDs – je 5 aus zwei Farben, 3 Berührungssensoren, 1 Summer)
- Bilder über Gerichtshöfe
- Gedankenkarte oder Tabellenentwurf, Handlung der Geschichte
- Charakterkarten und Roboter-Aufgabenkarten
- Schreibzeug

Wie wird die Roboterkarte ausgefüllt?

- Wählen Sie die "Aktivität" des Roboters und seine Programmierkomplexität entsprechend der Aufgabenkarte "Charakter", dem Entwicklungsziel und der Programmierstufe, die den Fähigkeiten des Kindes entspricht.
- Bei Bedarf können weitere Roboterkarten ausgefüllt werden (zur Klärung oder zur Differenzierung).

Arm
Mund
Geräusche machen
Das Teilen des Brotes zeigen



Verwandte Themen in der Technikecke

- Programmieren des Servomotors
 - Bewegen des Arms in einem bestimmten Winkel (3.a)
 - Wiederholte Bewegung des Arms (3.b)
- Testen und programmieren des Berührungssensors (4.a, 4.b, 4.c)
- Testen und programmieren des IR-Photoreflektors (4.a, 4.b, 4.c)
- LED verwenden (5.a, 5.b, 5.c)
- Summer verwenden (6.a, 6.b)
- Variablen verwenden (11.a)
 - Bedingte Verzweigung (11.2)
 - Zählen (11.c)
- Funktionen verwenden (12.a)

Zeige das Teilen des Brotes und Münzen, indem du sie aus ArTeC-Blöcken baust.
Baue den Gerichtssaal aus ArTeC-Blöcken

PROG1

Zeige das Teilen des Brotes und Münzen, indem du sie aus ArTeC-Blöcken und LEDs baust.
Die Debattanten und der Richter können ihre Arme heben und senken

PROG2

Zeige das Teilen des Brotes und Münzen, indem du sie aus ArTeC-Blöcken und LEDs baust.
Die beiden Figuren können durch Bewegungen debattieren und der Richter kann Schweigen anordnen

PROG3

Der Roboter kann die Münzen verteilen und zählen
Die beiden Figuren können durch Bewegungen debattieren und der Richter kann wiederholt Ruhe anordnen

PROG4

Im Fokus:

- Algorithmisches Denken – Lebenspraktische Kompetenzen (D6)

Ziele der Stunde:

- Feinmotorik
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen

Vorschläge

Aufteilen des Brotes

- Verwenden Sie das Schema der Brotteilung aus der letzten Stunde, um den Teileroboter zu planen.
- Modellieren Sie ihn mit Blöcken, bevor Sie den Roboter planen.
- Machen Sie ein Brainstorming über mögliche Darstellungen.

Das Urteil

- Die Merkmale des Richters (Kleidung, Werkzeuge, Verhaltensweisen, Funktionen) und der Umgebung (Gerichtssaal) auflisten
- Anwendung der in der letzten Stunde erworbenen Kenntnisse
- Sprechen Sie über die Interaktionen während einer Verhandlung (wer kann sprechen, wie können sie debattieren, etc.)

DIE FÜNF BROTE DAS URTEIL (T4)

S1
T4
D6
L3-4 P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Zeige das Teilen des Brotes und Münzen, indem du sie aus ArTeC-Blöcken baust.

Baue den Gerichtssaal aus ArTeC-Blöcken

PROG1

Zeige das Teilen des Brotes und Münzen, indem du sie aus ArTeC-Blöcken und LEDs baust.

Die Debattanten und der Richter können ihre Arme heben und senken

PROG2

Zeige das Teilen des Brotes und Münzen, indem du sie aus ArTeC-Blöcken und LEDs baust.

Die beiden Figuren können durch Bewegungen debattieren und der Richter kann Schweigen anordnen

PROG3

Der Roboter kann die Münzen verteilen und zählen

Die beiden Figuren können durch Bewegungen debattieren und der Richter kann wiederholt Ruhe anordnen

PROG4



Brot- und Münzenverteilung

P1 Darstellen der Aufteilung des Brotes und der Münzen

So wird es gebaut:

- Benutze verschiedenfarbige Würfel für die Brote
- Baue ein ausreichend großes Brot (so dass du es in 3 Teile zerlegen kannst)!

P2 Darstellen der Teilung der Münzen

So wird es gebaut:

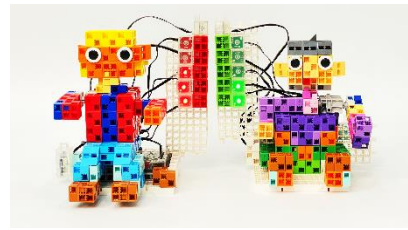
- Verwende Würfel für die Brote. Teilt sie, wie Ioan und Stefan es getan haben.
- LEDs sind wichtig, um die Aufmerksamkeit zu steuern!
- Verwende 2 Roboter mit je 5 LEDs und 1 Berührungssensor. Der erste Roboter zeigt die Münzen von Ioan her, der zweite Roboter zeigt die Münzen von Stefan her.
- Bei beiden Robotern zeigt die erste Betätigung des Berührungssensors, wie Ioan die Münzen aufteilen würde, die zweite zeigt, wie Stefan es tun würde, die dritte zeigt das Urteil.

P3 Darstellen der Brotteilung

- Verwenden Sie Würfel für das Brot und LEDs für die Münzen. Teilen Sie das Brot so, wie Ioan und Stefan es getan haben.
- LEDs sind wichtig, um die Aufmerksamkeit zu steuern!
- Verwende 1 Roboter mit 10 LEDs in 2 Farben und 1 Berührungssensor. Die 2 Farben stellen Ioans und Stefans Münzen dar.
- Der erste Druck auf den Berührungssensor zeigt, wie Ioan die Münzen teilen würde, der zweite, wie Stefan es tun würde, der dritte zeigt das Urteil.

P4 Münzenteilender Roboter

- Baue einen Roboter, der die Würfel in zwei Gruppen sortieren kann.
- Der Roboter sollte die Würfel zählen, die er in eine der beiden Gruppen sortiert.
- Verbinde 1 Berührungssensor mit deinem Roboter - der erste Druck auf den Berührungssensor zeigt, wie Ioan die Münzen teilen würde, der zweite zeigt, wie Stefan es tun würde, der dritte zeigt das Urteil.



Argumentieren vorm Gericht

P1 Baue die Umgebung und die Menschen auf dem Gericht

So wird es gebaut:

- Baue die Einrichtung, Zubehör und Figuren des Gerichtshofes mit ArTec-Blöcken.

P2 Streitende Personen und der Richter im Gerichtssaal

- Baue 2 Streitenden und den Richter
- Alle sollten ihre Arme mit Servomotoren auf und ab bewegen können.
- Verwende Berührungssensoren, um ihre Bewegung zu starten (wie in einem Puppentheater)

P3 Die Streitenden sollten auf Verlangen des Richters aufhören zu reden

- Die Debatte kann durch die Bewegung der Arme und/oder des Kopfes UND durch die Stimme der Streitenden dargestellt werden
- Periodische Auf- und Abwärtsbewegung der Arme, mehrmaliges Schütteln des Kopfes mit Servomotoren und ein Summer, um die Debattanten laut zu machen
- Die beiden Figuren sind an demselben Studuino Quader angeschlossen, während der Richter an einen anderen angeschlossen ist
- Der Richter schlägt nach einer bestimmten Zeit mit seinem Hammer auf einen Berührungssensor - dadurch werden die Summer ausgeschaltet

P4 Die Streitenden sollen auf Verlangen des Richters aufhören zu reden

- Wie in P3, aber die Szene endet nicht, wenn sie schweigen.
- Nach dem Hammerschlag des Richters verstummen sie und fangen kurz darauf wieder zu streiten an
- Der Richter schlägt mit dem Hammer zu, ein weiteres Mal als zuvor. Das geht so weiter, bis die Roboter ausgeschaltet werden.