

DIE JUNGEN VON DER PAULSTRASSE DAS SÄGEWERK (T3)

S3
T3
D10
L1 P3

Im Fokus:

- Förderung der Kreativität (D10)



Aufgabe 1: Planen und bauen Sie einen coolen Spielplatz oder bauen Sie den "Grund"!

Die Schüler entwerfen Elemente eines Spielplatzes oder des "Grund".

Jede Lösung ist richtig!

Jede Art von Werkzeug und Material kann verwendet werden! Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar verwenden, Ihre eigenen Ideen einbringen oder einfach die Kinder das Problem kreativ lösen lassen.



Ideenbasar – einige Ideen:

- Bau eines Spielplatzes oder des Grundes aus ArTeC-Blöcken
- Bau eines Spielplatzes oder des Grundes aus recycelten Materialien
- 3D-Computergrafiken erstellen

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Kreativität
- Orientation im Raum

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit, Konzentration
- Fachschwerpunkt – Zeichnen, Werken, DG
- Begabtenförderung

Aufgabe 2: Zeichnen Sie eine Karte des Klassenzimmers oder des Schulhofs! Fordern Sie sich gegenseitig heraus: Kommen Sie von einem Punkt zum anderen!

Die Schüler erstellen Karten und achten dabei darauf, die Proportionen und Entfernungen der Objekte zu messen.

Jede Lösung ist richtig!

Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar verwenden, Ihre eigenen Ideen einbringen oder die Kinder einfach ihre Kreativität bei der Lösung des Problems einsetzen lassen.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Die Schüler können Aufgabenkarten erstellen (z. B. Geh von der Tafel zum Lehrertisch!) und damit spielen.
- Die Schüler sollen sich gegenseitig Anweisungen geben (Vorwärts gehen, rechts abbiegen usw.)
- Bewegen Sie sich zuerst wirklich im Klassenzimmer und zeigen Sie dann den Weg, den Sie auf der Karte nehmen würden!

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

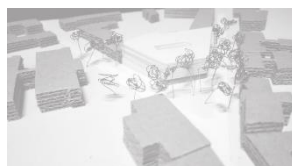
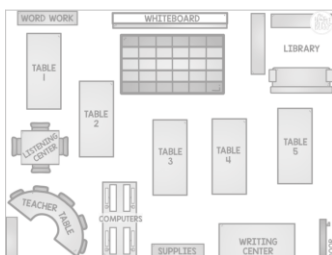
Förderbereiche:

Im Fokus:

- Orientation im Raum
- Rechnerisches Denken
- Aufmerksamkeit

Zusätzlich:

- Fachschwerpunkt – Zeichnen, DG, Mathematik
- Kreativität

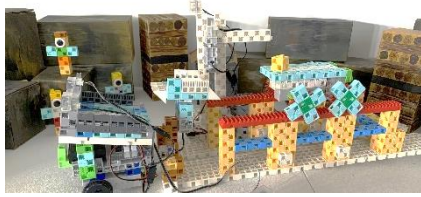


Umgang mit dem Resultat:

Hängen Sie die Bilder auf einem großen Poster an die Wand und bitten Sie die Kinder, sie nach einer von Ihnen festgelegten Regel anzuordnen. Bewahren Sie die Objekte in einem Kasten auf, um sie vorm Kaputtgehen zu schützen. Bringen Sie ein Etikett mit dem Namen der Gruppe an!

DIE JUNGEN VON DER PAULSTRAßE DAS SÄGEWERK (T3)

S3
T3
D10
L1 P3



Im Fokus:

- Förderung der Kreativität (D10)

Ziele der Stunde:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Gruppenarbeit organisieren

Der Grund war ein leeres Grundstück an der Ecke Paul Street und Maria Street. Für die Paul Street Boys, die in engen Straßen zwischen hohen Häuserzeilen lebten, bedeutete dieses kleine Grundstück Freiheit und Ungeboundenheit.

Der Zaun verlief auf der Seite der Paul Street. Zwei hohe Gebäude säumten es links und rechts, und im hinteren Teil... ja, es war der hintere Teil, der diesen Grund am attraktivsten, am prächtigsten machte. Hier grenzte ein weiteres großes Grundstück an. Dieses war an ein Sägewerk verpachtet, und das Grundstück war dicht mit Holzstapeln übersät. Hier bildeten Brennholzstapel symmetrische Blöcke, und zwischen diesen riesigen Blöcken verliefen kleine Gassen. Es war ein wahres Labyrinth. Etwa dreißig schmale Gässchen, die sich zwischen den stummen und dunklen Holzstapeln gegenseitig kreuzten.

Es war nicht leicht, sich in diesem Labyrinth zurechtzufinden. Aber wer es schaffte, sich durchzukämpfen, fand sich auf einer kleinen Lichtung wieder, in deren Mitte eine winzige Hütte stand. In dieser war die Dampfsäge untergebracht. Es war ein seltsames, unheimliches kleines Haus. Es war vollständig von Zaunreben bedeckt. Sein zierlicher schwarzer Schornstein paffte durch grünes Laub; in regelmäßigen Abständen und mit uhrwerkartiger Regelmäßigkeit stiegen seine klaren weißen Dämpfe auf.

Um die Hütte herum standen große, klobige Wagen. Von Zeit zu Zeit kippte einer dieser Wagen mit einem knarrenden Geräusch gegen die Dachrinne. Direkt unter dem Dachvorsprung befand sich ein kleines Fenster, aus dem ein hölzerner Trug ragte. Als der Wagen in der Nähe des Fensters anhielt, fiel plötzlich ein Haufen Anzündholz aus dem Trug in den großen Wagen. Und als der Wagen bis oben hin gefüllt war, gab der Fahrer einen Schrei von sich. Daraufhin hörte der kleine Schornstein auf zu paffen, in der Hütte herrschte sofortige Stille, und auf das Kommando ihres Herrn zogen die Pferde mit ihrer Ladung los. Ein anderer Wagen - hungrig und leer - rollte an das kleine Fenster heran und der schwarze, eiserne Schornstein nahm sein Erbrechen wieder auf, das "Tröpfeln" des Anzündholzes war wieder zu hören.

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Eigenschaften	Interaktionen
Sägewerk	Pufft – gibt Rauch ab Schneidet Holz	Die Holzstücke werden in den Transporter geschüttet. Wenn der Fahrer des Wagens ein Signal gibt, hält das Sägewerk an.
Wagen	Rollt Der Fahrer ruft aus	Rollt bis zum Sägewerk fährt ab, wenn er voll ist

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!

Sägewerk
Wagen

Pufft
Holzstücke
ausleeren
Zum Sägewerk
rollen
Signal geben
Sägewerk verlassen

Der „Grund“
Holzstapeln -
Labyrinth
Zaunreben an den
Wänden des
Sägewerks
Holzstücke

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

Vorschläge

Der „Grund“

- Diskutieren Sie die Bedeutung des Grundes für die Jungen
- Sammeln und beschreiben Sie die Sehenswürdigkeiten und Gebäude des Grundes
- Bauen Sie ein Modell des Grundes

Das Sägewerk

- Diskussion über die Verwendung von Anzündholz
- Erörterung der verschiedenen Heiz- und Brennstoffarten - mit Schwerpunkt auf historischen Epochen, geografischen und sozialen Unterschieden und Umweltschutz
- Verstehen, wie ein Sägewerk funktioniert - lassen Sie die Schüler Pläne und Diagramme zeichnen

Empfohlene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set)
- Karton, Kisten, Recyclingmaterial, anderes Baumaterial


 Dein Name: _____
 Ich baue: _____


 Dein Name: _____
 Mein Roboter kann: _____


 Dein Name: _____
 Das soll auch vorhanden sein: _____


 Dein Name: _____
 Ich denke darüber nach: _____

DIE JUNGEN VON DER PAULSTRASSE DAS SÄGEWERK (T3)

S3
T3
D10
L3-4
P4

Empfohlene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set) und das ArTeC Robotikset (1 oder 2 Studuino Quader, 3 DC-Motoren, Räder, Zahnräder, 2 Servomotoren, 4 Berührungssensoren, 1 IR Photoreflektor, 1 Soundsensor, 1 Beschleunigungssensor, 4 LEDs)
- Fotos, Videos über Sägewerke
- Prozessdiagramm über den Betrieb eines Sägewerkes
- Gedankenkarte oder Tabellenentwurf, Handlung der Geschichte
- Charakterkarten und Roboter-Aufgabenkarten
- Schreibzeug

So 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).

Im Fokus:

- Förderung der Kreativität (D10)

Ziele der Stunde:

- Feinmotorik
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Lebenskompetenzen



Vorschläge

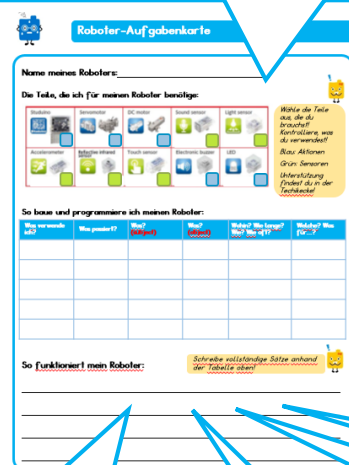
Sägewerk

- Verstehen, wie das Sägewerk funktioniert - lassen Sie die SchülerInnen Pläne und Prozessdiagramme zeichnen
- Bau eines einfachen Modells des Sägewerks mit beweglichen Teilen aus ArTeC-Blöcken

Lastwagen

- Sammeln von Möglichkeiten zum Bewegen und Lenken des Lieferwagens
- Sammeln Sie Möglichkeiten, um festzustellen, dass der Lieferwagen im Sägewerk angekommen ist und dass der Lieferwagen voll ist und abfahren kann

Mulde
Rampe
Holzstücke
Wurfarm
Räder



Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters: _____

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

Teil	Stückzahl	Notiz
DC-Motor		
Servomotor		
IR-Photoreflektor		
Berührungssensor		
Soundsensor		
Beschleunigungssensor		
LED		

So bauen und programmiere ich meinen Roboter:

Teil	Stückzahl	Notiz
DC-Motor		
Servomotor		
IR-Photoreflektor		
Berührungssensor		
Soundsensor		
Beschleunigungssensor		
LED		

So funktioniert mein Roboter: _____

Schreibe vollständige Sätze anhand der Roboterkarte!

Verwandte Themen in der Technikecke

- Programmieren des DC-Motors
 - Mehrmaliges Drehen der Achse (2.a, 2.b)
 - Betrieb, bis der Sensor eine Änderung feststellt (4.b, 4.c)
- Programmieren des Servomotors
 - Bewegen des Arms in einem bestimmten Winkel (3.a)
- Testen und programmieren des Berührungssensors (4.a, 4.b, 4.c)
 - Fernsteuerung des Roboters mit 4 Berührungssensoren (4.d)
- Testen und Programmieren eines IR-Fotoreflektors (7.a, 7.c, 7.e)
 - Verwendung eines IR-Fotoreflektors zur Erkennung eines Objekts (7.d, 7.e)
- Testen und Programmieren des Soundsensors (9.a)
 - Aktivieren des Roboters mit der Stimme (9.b)
- LED verwenden (5.a)
 - Blinken (5.b)
- Robotersteuerung aus Beschleunigungssensor (4.e)

Sägewerk mit
mechanischem
Wurfmechanismus

Lieferwagen rollt
automatisch an das
Sägewerk heran

PROG1

Die Mulde und der
Wurfarm bewegen sich
automatisch

Lieferwagen rollt
automatisch an das
Sägewerk heran

PROG2

Die Mulde, der Wurfarm
und die Rampe bewegen
sich automatisch. Das
Sägewerk beginnt zu
arbeiten, wenn der
Fahrer des Transporters
ruft
Der Lieferwagen wird mit
einer Fernbedienung
gesteuert

PROG3

Die Mulde, der Wurfarm
und die Rampe bewegen
sich automatisch. Das
Sägewerk beginnt zu
arbeiten, wenn der
Wagen unter der Rampe
anhält.
Der Lieferwagen wird mit
einer Fernbedienung
gesteuert

PROG4

DIE JUNGEN VON DER PAULSTRASSE DAS SÄGEWERK (T3)

S3
T3
D10
L3-4
P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Sägewerk mit mechanischem Wurfmechanismus

Lieferwagen rollt
automatisch an das
Sägewerk heran

PROG1

Die Mulde und der Wurfarm bewegen sich automatisch

Lieferwagen rollt
automatisch an das
Sägewerk heran

PROG2

Die Mulde, der Wurfarm und
die Rampe bewegen sich
automatisch. Das Sägewerk
beginnt zu arbeiten, wenn
der Fahrer des Transporters
ruft

Der Lieferwagen wird mit
einer Fernbedienung
gesteuert

PROG3

Die Mulde, der Wurfarm und
die Rampe bewegen sich
automatisch. Das Sägewerk
beginnt zu arbeiten, wenn
der Wagen unter der Rampe
anhält.

Der Lieferwagen wird mit
einer Fernbedienung
gesteuert

PROG4



Sägewerk

P1 Baue ein mechanisches Sägewerk

- Es kann durch bewegliche Teile ohne Robotertechnik erreicht werden
- Die Mulde kann als einfacher Wagen mit Zahnrädern gebaut werden, der auf Antriebsschienen rollt
- Der Wurfarm, der die Holzstücke über eine Rampe zum Wagen befördert, kann auf Achsen kippen

P2 Baue ein automatisches Sägewerk

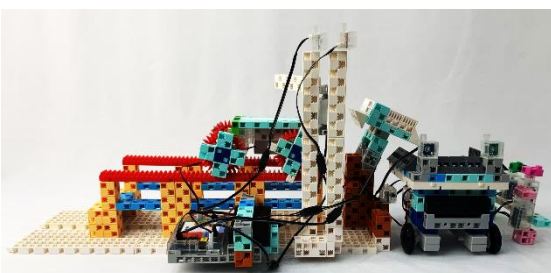
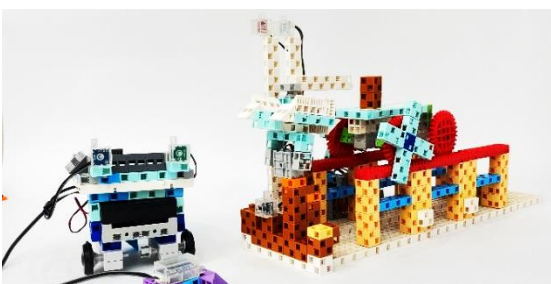
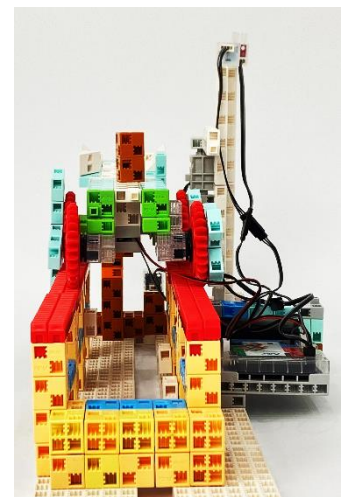
- Der Trog kann als einfacher Wagen mit Zahnrädern gebaut werden, der auf Antriebsschienen rollt (1 Gleichstrommotor)
- Der Wurfarm, der die Holzstücke über eine Rampe zum Transporter befördert, sollte von einem Servomotor bewegt werden
- Eine LED soll die Aktion durch Blinken signalisieren
- Die Rampe kann auf Achsen kippen

P3 Baue ein geräuschgesteuertes Sägewerk

- Der Arbeitsprozess des Sägewerks soll beginnen, wenn ein Geräuschsensor ein Geräusch erkennt (das Rufen des Transporterfahrers)
- Die Mulde und der Wurfarm sollen wie in P2 gebaut werden
- Die Rampe wird durch einen Servomotor gekippt, während eine LED blinkt.

P4 Baue ein kooperatives Sägewerk

- Der Arbeitsprozess des Sägewerks soll beginnen, wenn ein IR-Fotoreflektor den unter der Rampe stehenden Wagen erkennt.
- Der gesamte Prozess ist derselbe wie in P3



Lastwagen

P1 Baue einen automatischen Lieferwagen

- Der Lieferwagen kann mit 2 Gleichstrommotoren bis zum Sägewerk rollen.

- Nach dem Einschalten drehen sich die Räder einige Male.

P2 Baue einen automatischen Lieferwagen

- Der Lieferwagen kann mit 2 Gleichstrommotoren bis zum Sägewerk rollen. Nach dem Einschalten drehen sich die Räder eine bestimmte Anzahl von Malen.

P3 Baue einen lenkbaren Lieferwagen

- Baue einen Lieferwagen mit 2 DC-Motoren
- Füge eine 4-Touch-Sensor-Fernsteuerung hinzu
- Blinkende LEDs sollen die Richtung anzeigen, in die er sich dreht.

P4 Lieferwagen, gesteuert mit einem Beschleunigungssensor

- Baue einen Lieferwagen mit 2 DC-Motoren
- Füge einen Beschleunigungssensor als Fernsteuerung hinzu
- Blinkende LEDs sollen die Richtung anzeigen, in die er sich dreht