

DAS DSCHUNGELBUCH MOGLIS GESCHWISTER (T4)

S4
 T4
 D6
 L1 P3



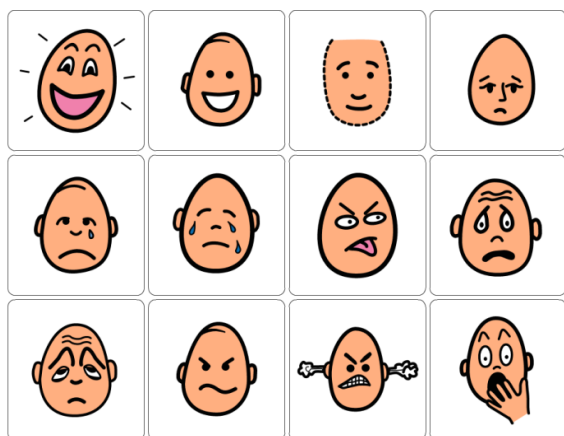
Im Fokus:

- Algorithmisches Denken – Lebenspraktische Kompetenzen (D6)

Aufgabe 1: Diskutieren Sie über die Bedeutung der Zugehörigkeit zu einem Rudel, zu einer Gemeinschaft, über das Phänomen der Ausgrenzung und die damit verbundenen Gefühle!

Jede Lösung ist richtig!

Jede Art von Werkzeug und Material kann verwendet werden! Bringen Sie Ihre eigenen Ideen ein oder lassen Sie die Kinder einfach kreativ sein.



Aufgabe 2: Diskutieren Sie, welche Emotionen wir kennen und wie sie nonverbal gelesen werden können. Erkennen Sie die auf dem folgenden Bild dargestellten Emotionen. Versuchen Sie, die Emotionen zu visualisieren (Zeichnung, Gravur, etc.)

Jede Lösung ist richtig!

Jede Art von Werkzeug und Material kann verwendet werden! Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar verwenden, eigene Ideen einbringen oder die Kinder einfach kreativ sein lassen.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Zeichnung
- Knete
- Holz



<https://www.mackojatek.hu/fa-jatek-fej-tender-leaf-ti8607/>

Aufgabe 2: Spielen Sie Ihre Gefühle nach! Erforschen Sie Gefühle wie Glück, Traurigkeit und Angst. Entwickelt Szenen, in denen diese Gefühle zum Ausdruck kommen. Dramatisieren Sie die Situation und spielen Sie sie nach.

Jede Lösung ist richtig!

Ideenbasar – einige Ideen:

- Einzelheiten zu den verschiedenen Situationen finden Sie auf dem Ideenblatt (I7).
- Schneiden Sie die Situationskarten aus!
- Wählen Sie den Schwerpunkt, mit dem sich die Kinder beschäftigen sollen. Teilen Sie ihnen die entsprechende Situationskarte aus.
- Wenn nötig, helfen Sie ihnen, die Situation zu konstruieren.

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen
- Kreativität

Zusätzlich:

- Begabtenförderung



Umgang mit dem Resultat:

Ordnen Sie die fertigen Fotos entweder in einem Online-Folder oder ausgedruckt an einer Pinnwand. Wenn die Kinder Notizen gemacht haben oder zusätzliche Ideen übrig geblieben sind, fügen Sie diese ebenfalls bei.

DAS DSCHUNGELBUCH MOGLIS GESCHWISTER (T4)

S4
 T4
 D6
 L2 P3



Mogli richtete sich auf, hielt den Feuertopf in der Hand. Dann gähnte er im Angesicht des Rates, aber er war wütend und traurig, denn die Wölfe hatten ihm nie gesagt, wie sehr sie ihn hassten.

"Hört zu, ihr!" schrie er. "Es gibt keinen Grund für dieses Hundegeschwätz. Ihr habt mir heute Abend so oft gesagt, dass ich ein Mensch bin, dass ich spüre, dass eure Worte wahr sind. Deshalb nenne ich euch nicht mehr meine Brüder, sondern Hunde, wie es die Menschen tun. Was ihr tun werdet und was nicht, das habt ihr nicht zu bestimmen. Das ist meine Sache; und damit wir die Sache klarer sehen, habe ich, der Mann, ein wenig von der Roten Blume mitgebracht, die ihr, Hunde, fürchtet."

Er warf den Feuertopf auf den Boden, und einige der roten Kohlen entzündeten ein Büschel getrocknetes Moos, das aufloderte, als der ganze Rat vor den auflodernden Flammen erschrocken zurückwich.

Mogli stieß seinen toten Ast ins Feuer, bis die Zweige brannten und knisterten, und wirbelte ihn über seinem Kopf zwischen den kauern den Wölfen herum.

"Ich gehe von euch zu meinem eigenen Volk - wenn es mein eigenes Volk ist. Der Dschungel ist für mich verschlossen, und ich muss eure Sprache und Gesellschaft vergessen. So! Geht!"

Das Feuer brannte wütend am Ende des Astes, und Mogli schlug rechts und links im Kreis herum, und die Wölfe rannten heulend davon, während die Funken ihr Fell verbrannten.

Schließlich waren nur noch Akela, Bagheera und vielleicht zehn Wölfe übrig. Da begann etwas in Mogli zu schmerzen, wie es ihm noch nie in seinem Leben wehgetan hatte, und er schnappte nach Luft und schluchzte, und die Tränen liefen ihm übers Gesicht.

"Was ist das? Was ist los?", fragte er. "Ich will den Dschungel nicht verlassen, und ich weiß nicht, was das ist. Werde ich sterben, Baghira?"

"Nein, kleiner Bruder. Das sind nur Tränen, wie es bei Menschen üblich ist", sagte Baghira. "Jetzt weiß ich, dass du ein Mann geworden und nicht mehr ein Kind bist. Der Dschungel ist für dich von nun an wirklich verschlossen. Lass sie fallen, Mogli, es sind nur Tränen."

Im Fokus:

- Algorithmisches Denken –
- Lebenspraktische Kompetenzen (D6)

Ziele der Stunde:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Gruppenarbeit organisieren

Charakter	Eigenschaften	Interaktionen
Mogli	Sauer, traurig	Schreit, weint, er knallt den Topf mit den Kohlen auf den Boden, er dreht den schwelenden Ast über seinem Kopf
Wölfe		Sie sitzen im Kreis, hängen ihre Zungen, treten vom Feuer zurück, sie schreien, sie zerstreuen sich

Vorschläge

- Identifizieren Sie die Figuren des Textes und achten Sie dabei besonders auf die Haupthandlungspunkte, Charaktereigenschaften, Emotionen und Körperhaltungen sowie Gesichtsausdrücke.
- Diskutieren Sie gemeinsam die Rolle und die Merkmale von Emotionen
 - was Mogli erlebt hat und warum er von dem, was ihm passiert, überrascht ist (Weinen)
 - wie Menschen und Tiere mit Feuer umgehen.
 - wie ein Feuer aussieht, wie man ein Feuer anmacht
 - wann Feuer ein Feind und wann ein Freund ist
 - wie man sich selbst und die Umwelt schützt (Regeln zum Feuermachen)

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!

✂-----✂



Mein Name: _____
 Ich baue: _____

✂-----✂



Mein Name: _____
 Mein Roboter kann: _____

✂-----✂



Mein Name: _____
 Das soll auch vorhanden sein: _____

✂-----✂



Mein Name: _____
 Ich denke darüber nach: _____

✂-----✂

Mogli

Wölfe

Bagheera
 Brennende Fackel
 Dschungel

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



DAS DSCHUNGELBUCH MOGLIS GESCHWISTER (T4)

S4
T4
D6
L3-4
P4



Empfohlene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set) und das ArTeC Robotikset (2 Studuino Quader, 2 Servomotoren, 3 LEDs, 1 Summer, 1 IR Photoreflektor, 3 Berührungssensoren)
- 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).

Mogli,
Fackel, Wölfe
Bagheera, Dschungel

Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters: _____

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

Motor	Servomotor	DC-Motor	Sound sensor	Light sensor
Accelerometer	Subsequent switch	Touch sensor	Electronic buzzer	LED

Worauf die Teile was die du brauchst? Kontrolliere, was du verwendest! Bleib! Aktionen: Green: Sensoren: Unterstützung: Findest du in der Technik?

So baue und programmiere ich meinen Roboter:

Was verwende ich?	Was programmiere ich?	Was? (Schwierigkeit)	Was? (Funktions)	Was? (Wie lange?)	Was? (Wie oft?)	Was? (Wie oft?)

So funktioniert mein Roboter: _____

Schreibe vollständige Sätze anhand der Tabelle oben!

Im Fokus:

- Algorithmisches Denken – Lebenspraktische Kompetenzen (D6)

Ziele der Stunde:

- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Planen



Vorschläge

Gefühle, Abschied

- Diskutieren Sie mit den Kindern über die Gefühle des Abschieds, warum Mogli gezwungen war, das zu tun, was er tat
- Sammeln Sie Ideen, wie man den Kampf und den Abschied, das Weinen mit Roboterteilen visualisieren kann
- Bau von Figuren mit beweglichen Körperteilen aus ArTeC-Blöcken

Verwandte Themen in der Technikecke

- Programmieren des DC-Motors (2a, 2b)
- Programmieren des Servomotors (3.a, 3.b)
- Programmieren des Berührungssensors (4.a, 4.b)
- LED verwenden (5.a)
 - Blinkende Fackel (5.b)
 - Anzünden der Fackel (5.c)
- Summer verwenden (6.a)
- Zufällig flackernde Glut (10)

Puppentheater
Der Wolf ist robotisiert, Mogli und die anderen Figuren sind mit Achsen gebaut, um sich bewegen zu können

PROG1

Mogli verscheucht den Wolf, der sich auf einem Gestell hin und her bewegt. In Moglis Händen stellen die LEDs das Feuer dar.

PROG2

Mogli detektiert den Wolf mit einem IR-Fotoreflektor. Der Wolf wird über einen Berührungssensor gesteuert.

PROG3

Beide Figuren verfügen über IR-Photoreflexoren, so dass sie aufeinander reagieren.

PROG4

DAS DSCHUNGELBUCH MOGLIS GESCHWISTER (T4)

S4
T4
D6
L3-4
P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Puppentheater
Der Wolf ist robotisiert, Mogli und die anderen Figuren sind mit Achsen gebaut, um sich bewegen zu können

PROG1

Mogli verscheucht den Wolf, der sich auf einem Gestell hin und her bewegt. In Moglis Händen stellen die LEDs das Feuer dar.

PROG2

Mogli detektiert den Wolf mit einem IR-Fotoreflektor. Der Wolf wird über einen Berührungssensor gesteuert.

PROG3

Beide Figuren verfügen über IR-Photoreflexoren, so dass sie aufeinander reagieren.

PROG4



Der ausgestoßene Mogli verabschiedet sich, die Wölfe greifen ihn an

P1 Mogli verabschiedet sich von den Wölfen

- Die auf einem Roboter gebaute Wolfsfigur bewegt sich automatisch vorwärts, wartet eine Weile und bewegt sich dann rückwärts.
- Mogli und die anderen (Wölfe, Bagheera, Akela, Balu) sind in dieser Szene statische Figuren.

P2 Mogli mit dem feurigen Ast

a.) Der Wolf kann sich mit Zahnrädern auf Antriebsschienen bewegen, die von 1 Gleichstrommotor angetrieben werden.

- Er wird durch 2 Berührungssensoren auf seinem Rücken gesteuert. Auf einen der Berührungssensoren bewegt er sich vorwärts zu Mogli (entsprechend der gemessenen Zeit), bei einem Angriff gibt er einen Ton mit Summer von sich, beim Drücken des anderen Berührungssensors bewegt er sich rückwärts.
- Mogli ist ein statischer Roboter, mit 1 Servomotor in der Schulter, um seinen Arm zu bewegen, und 1 roten LED in jeder Hand.
- Wenn man einen der Berührungssensoren drückt, wird der Arm angehoben, wenn man den anderen Berührungssensor drückt, wird der Arm gesenkt, die LEDs leuchten die ganze Zeit, das Programm startet automatisch.

b.) Der Aufbau, die Funktionsweise und das Programm des Wolfs sind identisch mit a).

- Mogli ist auf einem Robotersockel mit 2 Gleichstrommotoren montiert, seine Arme sind auf Achsen, jedes Auge hat 1 LED in unterschiedlicher Farbe.
- Sein Programm wird durch Drücken des Berührungssensors gestartet. Eine der LEDs leuchtet sofort auf, der Roboter bewegt sich vorwärts und die andere LED leuchtet auf.
- Nach einer Weile hält der Roboter an und die LEDs schalten sich aus. Wenn sich der Roboter bewegt, blinken die LEDs, um Moglis Schrei darzustellen.

P3 Die Wölfe greifen Mogli an

- Der Wolf wird wie in P2 gebaut
- Solange der Berührungssensor gedrückt wird, bewegt sich der Roboter vorwärts oder rückwärts.
- Wenn er Mogli erreicht, gibt er auch ein Signal mit dem Summer.
- Einer von Moglis Armen kann mit einem Servomotor bewegt werden, in jeder Hand ist eine LED eingebaut und ein IR-Fotoreflektor ist ebenfalls mit dem Roboter verbunden.
- Wenn der Wolf sich Mogli nähert, was durch einen IR-Fotoreflektor erkannt wird, hebt der Servomotor seinen Arm an und die LEDs beginnen zu blinken.
- Wenn der Wolf sich entfernt, wird der Arm wieder gesenkt.

P4 Kampf mit den Wölfen

- Mowgli hat die gleiche Struktur wie P3
- Der Arm des Servomotors bewegt sich eine zufällige Anzahl von Malen auf und ab.
- Der Wolf ist ähnlich aufgebaut wie P3, hat aber keinen Berührungssensor. Nach dem Einschalten wartet er eine zufällige Zeitspanne, bevor er sich vorwärts bewegt.
- Der an ihm angebrachte IR-Fotoreflektor bewirkt, dass der Wolf anhält, wenn er nahe genug an Mogli herankommt, sich mit dem Summer meldet und sich dann wieder von Mogli entfernt.

