

DER SINNREICHE JUNKER DON QUIJOTE VON DER MANCHA

DON QUIJOTE WIRD NACH HAUSE GEBRACHT (T3)

S6
T3
D2
L1 P3

Im Fokus:

- Graphomotorik (D2)



Aufgabe 1: Wie sehen die Figuren und die Szenen aus?

Die Schüler entwerfen Landschaftselemente für Don Quijotes Reisen durch Spanien.

Jede Lösung ist richtig!

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



Ideenbasar – einige Ideen:

- Bauen der Umgebung aus ArTeC-Blöcken
- Bauen der Umgebung aus recycelten Materialien
- Zeichnen
- Erstellen von Computergrafiken

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern! (I1, I4)

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Orientation im Raum
- Kreativität

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit/
Konzentration
- Fachschwerpunkt
- Naturwissenschaften
- Begabtenförderung

Aufgabe 2: Wie reisten Quijote und Sancho? Wie weit sind sie gereist und welche Transportmittel haben sie benutzt?

Die Schüler erstellen einen Plan für die Reise und Figuren für Pferd und Esel.

Jede Lösung ist richtig!

Jedes Werkzeug und Material kann verwendet werden! 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:

- Tiere aus ArTeC-Blöcken bauen
- Programmieren der Tiere, damit sie sich bewegen und Menschen herumtragen können;
- Überlegen, wie man die Figuren auf die Tiere setzen kann, damit sie reisen können
- Erstellen von Computergrafiken, Animationen, Zeichnen

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern! (I1, I2, I3)

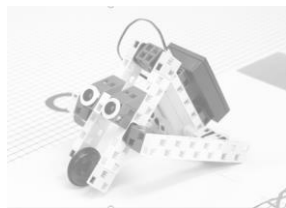
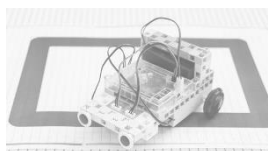
Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sozialkompetenzen
- Graphomotorik
- Kreativität

Zusätzlich:

- Lebenskompetenzen
- Fachschwerpunkt
- Staatsbürgerschaft
- Begabtenförderung



Umgang mit dem Resultat:

Aufbewahren Sie die Gegenstände in einem Kasten, damit sie nicht kaputtgehen können. Bringen Sie ein Etikett mit dem Namen der Gruppe an!

DER SINNREICHE JUNKER DON QUIJOTE VON DER MANCHA

DON QUIJOTE WIRD NACH HAUSE GEBRACHT (T3)

S6
T3
D2
L1 P4

Im Fokus:
• Graphomotorik (D2)

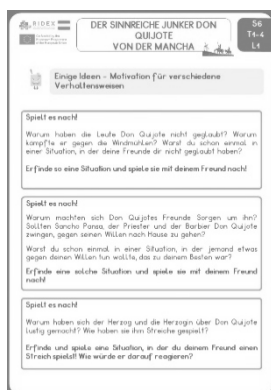


Aufgabe 3: Warum lachen die Leute über Don Quijote?

Die Schüler diskutieren über die Gründe für Don Quijotes Verhalten und die Reaktion der Gesellschaft darauf.

Jede Lösung ist richtig!

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



Umgang mit dem Resultat:

Machen Sie eine Videoaufnahme von der dramatisierten Situation!

Ideenbasar – einige Ideen:

- Finden Sie eine Situation heraus, in der sich ein Freund oder eine Freundin seltsam verhält, und stellen Sie dar, wie Sie darauf reagieren würden.
- Stellen Sie sich vor, wie andere Leute reagieren würden und was Sie tun würden, um Ihrem Freund zu helfen.

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie auf den Ideenblättern!

Schneiden Sie die Situationskarten aus! (I5)

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!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sozialkompetenzen
- Kritisches Denken
- Textverstehen

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit/Konzentration
- Lebenskompetenzen
- Begabtenförderung

Aufgabe 4: Einen Käfig bauen

Die Schüler können kleine Modelle oder große Strukturen bauen. Lassen Sie sie kreativ sein und verwenden Sie eine große Vielfalt an Materialien.

Jede Lösung ist richtig!

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



Ideenbasar – einige Ideen:

- Aufbau der Struktur aus ArTeC-Blöcken
- Verwendung recycelter Materialien
- Kostüme anfertigen
- Zeichnen
- Erstellen von Computergrafiken
- Origami herstellen

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern! (I6)

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Kreativität
- Orientierung im Raum

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit/Konzentration
- Fachschwerpunkt – Zeichnen, EDV, Technik
- Begabtenförderung

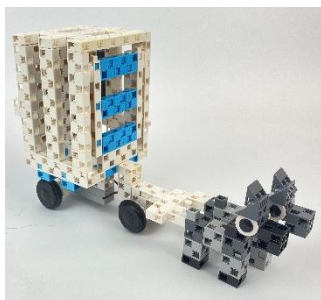
Umgang mit dem Resultat:

Aufbewahren Sie die Gegenstände in einem Kasten, damit sie nicht kaputtgehen können. Bringen Sie ein Etikett mit dem Namen der Gruppe an!

DER SINNREICHE JUNKER DON QUIJOTE VON DER MANCHA

DON QUIJOTE WIRD NACH HAUSE GEBRACHT (T3)

S6
T3
D2
L2 P3



Im Fokus:

- Graphomotorik (D2)

Ziele der Stunde:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Gruppenarbeit organisieren

Auf dem Weg dorthin spielt der einfache Sancho den Aufklärer für Don Quijote und versucht sein Bestes, um die verrückten Fantasien seines Herrn zu korrigieren. Als Don Quijote Sancho schickt, um seinen Brief an Dulcinea zu übergeben, trifft er auf zwei von Don Quijotes Freunden, den Priester und den Barbier, und sie alle kommen, um ihn nach Hause zu schleppen. Sie stecken ihn in einen Käfig und liefern ihn gegen seinen Willen in sein Dorf zurück.

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Eigenschaften	Interaktionen
Don Quijote	Gehen, reiten, reden	verschickt den Brief, tagträumt
Sancho Panza	Gehen, reiten, reden	Stellt Fragen, bringt Hilfe, reist, lügt Don Quijote an
Der Priester	gehen, reden	Kommen um Hilfe zu leisten, bringen Don Quijote nach Hause
Der Barbier	Gehen, reden	

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!

Sancho Panza
Don Quijote
Barbier
Priester

gehen
Reiten auf dem Pferd
Reiten auf dem Esel
Den Käfig öffnen und schließen

Käfig
Pferd
Esel

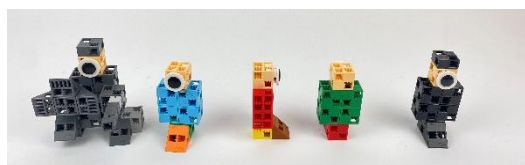
Die wichtigsten Handlungen der Geschichte
Unterteilen Sie den Textabschnitt in Teile
Erstellen Sie eine Liste der benötigten Dinge
Benötigte Mediendateien

Empfehlungen

- Diskutieren Sie die Gründe für Don Quichottes Verhalten und die Reaktion der Gesellschaft darauf.
- Sprechen Sie über die Rolle von Freunden bei der Bewältigung von Problemen und was würden Sie tun, um Ihrem Freund zu helfen.
- Entdecken Sie die Schließmechanismen von Käfigen
- Bauen Sie aus ArTeC-Blöcken einfache Tierfiguren, die Menschen herumtragen

Empfohlene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set)
- Landkarte Spaniens
- Handlung der Geschichte
- Schreibzeug




 Mein Name: _____
 Ich baue: _____


 Mein Name: _____
 Mein Roboter kann: _____


 Mein Name: _____
 Das soll auch vorhanden sein: _____


 Mein Name: _____
 Ich denke darüber nach: _____

DER SINNREICHE JUNKER DON QUIJOTE VON DER MANCHA DON QUIJOTE WIRD NACH HAUSE GEBRACHT (T3)

S6
T3
D2
L3-4
P4



Empfohlene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set) und das ArTeC Robotikset (1 Studuino Quader, 2 DC-Motoren, 2 IR Photoreflexoren, 2 Berührungssensoren)
- Gedankenkarte oder Tabellenentwurf, Handlung der Geschichte
- Charakterkarten und Roboter-Aufgabenkarten
- Schreibzeug

Im Fokus:

- Graphomotorik (D2)

Ziele der Stunde:

- Feinmotorik
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Lebenspraktische Kompetenzen

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).

Empfehlungen

- Diskutieren Sie, wie menschliche und tierische Bewegungen entstehen
- Herausfinden, wie ein Käfig aus ArTeC-Elementen gebaut werden könnte
- Bauen Sie eine einfache Figur mit beweglichen Beinen, Armen oder einem Mund aus ArTeC-Blöcken

Käfig
Wagen
Esel
Freunde

Verwandte Themen in der Technikecke

- Programmieren des DC-Motors
 - Geschwindigkeit und Richtung einstellen (2.a, 2.b)
 - Zufällige Bewegung (2.f)
- Servomotor verwenden (3.a, 3.b)
- Berührungssensoren verwenden (4.a, 4.b)
 - Fernbedienung bestehend aus 4 Berührungssensoren (4.d)
- Summer (6.a, 6.b)
- 7. IR Photoreflexor
 - 7.a) IR Photoreflexor testen
 - 7.b) Gegenstände detektieren

Alle Akteure sind mit Achsen ausgestattet, die Szene kann stumm vorgespielt werden

PROG1

Die Käfigtür öffnet und schließt sich mithilfe eines Druckknopfes. Der Wagen fährt und stoppt auch durch Drücken eines Berührungssensors.

PROG2

Der IR-Fotoreflexor kann zum Öffnen und Schließen des Käfigs und zum Starten und Stoppen des Wagens verwendet werden.

PROG3

3 IR-Fotoreflexoren können verwendet werden, um zu erkennen ob die Käfigtür offen oder geschlossen ist. Der Wagen hält gleich nach dem Anfahren an.

PROG4

DER SINNREICHE JUNKER DON QUIJOTE VON DER MANCHA DON QUIJOTE WIRD NACH HAUSE GEBRACHT (T3)

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

S6
T3
D2
L3-4
P5



Alle Akteure sind mit Achsen ausgestattet, die Szene kann stumm vorgespielt werden

PROG1

Die Käfigtür öffnet und schließt sich mithilfe eines Druckknopfes. Der Wagen fährt und stoppt auch durch Drücken eines Berührungssensors.

PROG2

Der IR-Fotoreflektor kann zum Öffnen und Schließen des Käfigs und zum Starten und Stoppen des Wagens verwendet werden.

PROG3

3 IR-Fotorefloktoren können verwendet werden, um zu erkennen ob die Käfigtür offen oder geschlossen ist. Der Wagen hält gleich nach dem Anfahren an.

PROG4

Der Käfig, der Wagen

P1 Puppentheater

- Die Kutsche wird von zwei Eseln gezogen und von einem Gleichstrommotor angetrieben.
- Er fährt so lange, bis die Batterie abgeschaltet wird.
- Der Käfig befindet sich auf dem Wagen, dessen Tür mit Achsen geöffnet werden kann.
- Die Freunde, der Priester, der Barbier und Don Quijote sind kleine Figuren in dieser Szene.

P2 Käfig mit Servomotor

- Der Wagen und der Käfig sind wie bei P1 aufgebaut, mit 2 Berührungssensoren.
- Die Käfigtür kann mit 1 Servomotor geöffnet werden.
- Der Wagen bewegt sich mit 2 Gleichstrommotoren.
- Einer der Berührungssensoren startet den Wagen und dieser bleibt so lange in Bewegung, solange der Knopf gedrückt wird. Wird der Berührungssensor losgelassen, hält der Wagen an.
- Drücken Sie den anderen Berührungssensor, um die Käfigtür für 2 Sekunden zu öffnen und dann zu schließen.

P3 Roboter, der auf die Umwelt reagiert

- Der Wagen mit dem Käfig wie in P2.
- Der Käfig ist mit 2 IR-Fotorefloktoren ausgestattet.
- Ein Sensor befindet sich außerhalb des Käfigs. Wenn er Don Quijote erkennt, öffnet sich die Käfigtür und schließt sich nach 2 Sekunden.
- Der andere IR-Fotoreflektor befindet sich innerhalb des Käfigs. Wenn Don Quijote vor ihn tritt, fährt der Wagen nach einer Verzögerung von 2 Sekunden 3 Sekunden lang vorwärts und hält dann an.

P4 Roboter mit mehreren Sensoren

- Der Roboter im P3 wird durch einen IR-Fotoreflektor ergänzt, der vorne angebracht ist.
- Auf dieser Weise detektiert der Roboter die Objekte vor sich. Das ermöglicht dem Wagen, vor Don Quijotes Freunden anzuhalten, wenn diese im Weg stehen.

