

DER SINNREICHE JUNKER DON QUIJOTE VON DER MANCHA

DON QUIJOTE TRIFFT EINEN HERZOG UND EINE HERZOGIN (T4)

S6
T4
D6
L1 P3



Im Fokus:

- Algorithmisches Denken –
- Lebenspraktische Kompetenzen (D6)

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)

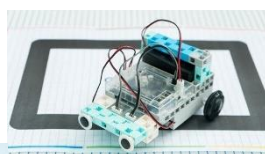
Förderbereiche:

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 TRIFFT EINEN HERZOG UND EINE HERZOGIN (T4)

S6
T4
D6
L1 P4



Im Fokus:

- Algorithmisches Denken –
- Lebenspraktische Kompetenzen (D6)

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

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
- Sozialkompetenzen
- Staatsbürgerschaft
- Textverständnis

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit, Konzentration
- Lebenspraktische Kompetenzen
- Begabtenförderung



RIDEX
Förderung digitaler Qualifikation für die Zukunft
Development of digital and typical skills

DER SINNREICHE JUNKER DON QUIJOTE VON DER MANCHA



S6
T4-4
L4

Einige Ideen – Motivation für verschiedene Verhaltensweisen

Spielt es nach!

Warum haben die Leute Don Quijote nicht geglaubt? Warum kämpfte er gegen die Windmühlen? Warst du schon einmal in einer Situation, in der deine Freunde dir nicht geglaubt haben?

Erfinde so eine Situation und spiele sie mit deinem Freund nach!

Spielt es nach!

Warum machten sich Don Quijotes Freunde Sorgen um ihn? Sollten Sancho Pansa, der Priester und der Barbier Don Quijote zwingen, gegen seinen Willen nach Hause zu gehen?

Warst du schon einmal in einer Situation, in der jemand etwas gegen deinen Willen tun wollte, das zu deinem Besten war?

Erfinde eine solche Situation und spiele sie mit deinem Freund nach!

Spielt es nach!

Warum haben sich der Herzog und die Herzogin über Don Quijote lustig gemacht? Wie haben sie ihm Streiche gespielt?

Erfinde und spiele eine Situation, in der du deinem Freund einen Streich spielst! Wie würde er darauf reagieren?

Umgang mit dem Resultat:

Machen Sie eine Videoaufnahme von der dramatisierten Situation!

DER SINNREICHE JUNKER DON QUIJOTE VON DER MANCHA

DON QUIJOTE TRIFFT EINEN HERZOG UND EINE HERZOGIN (T4)

S6
T4
D6
L2 P3

Im Fokus:

- Algorithmisches Denken –
Lebenspraktische Kompetenzen (D6)

Ziele der Stunde:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Gruppenarbeit organisieren



Don Quijote lernt einen Herzog und eine Herzogin kennen, die ihm einen Streich spielen wollen. Während seines Aufenthalts bei dem Herzog wird Sancho zum Gouverneur einer fiktiven Insel. Er regiert zehn Tage lang, bis er sich verletzt. Der Herzog und die Herzogin finden sein Elend amüsant. Sancho meint, es sei besser, ein glücklicher Arbeiter zu sein als ein unglücklicher Gouverneur. Schließlich bricht Don Quijote erneut zu seiner Reise auf, doch sein Untergang kommt schnell. Kurz nach seiner Ankunft in Barcelona wird er vom Ritter des Weißen Mondes, der in Wirklichkeit ein alter Freund ist, umworben.

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Eigenschaften	Interaktionen
Don Quijote	Gehen, reiten, reden	Brief schreiben, nach Details fragen
Sancho Panza	Gehen, reiten, reden	Stellt Fragen
Herzog und Herzogin	gehen, reden	Amüsieren sich über Sancho
Weißer Ritter	Gehen, reiten, kämpfen, rede	Liebesgeschichten erzählen

Empfehlungen

- Was denkst du über den Herzog und die Herzogin? Warum behandeln sie Don Quijote auf dieser Weise? Kennst du Menschen im wirklichen Leben, die sich so verhalten? Wie fühlen sich andere dadurch?
- Diskutieren Sie über Prozesse, rechtliche Verfahren und darüber, jemanden vor Gericht zu bringen.
- Führen Sie eine Diskussion über Beweise.
- Warum sind Zeugen notwendig?
- Es ist das letzte Abenteuer, sehen die Kinder Don Quijote als tragische oder lustige Figur? Warum?

Empfohlene Materialien

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

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: _____

Sancho Panza
Don Quijote
Herzog und Herzogin
Weißer Ritter

gehen
Reiten auf dem Pferd
Reiten auf dem Esel
Kämpfen
Fragen stellen

Schwert, Schild
Pferd
Esel

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

DER SINNREICHE JUNKER DON QUIJOTE VON DER MANCHA DON QUIJOTE TRIFFT EINEN HERZOG UND EINE HERZOGIN (T4)

S6
T4
D6
L3-4
P4



Empfohlene Materialien

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

Sancho Panza
Debattierer

Sancho Panza sitzt in seinem Gouverneurssessel und hört den beiden Debattierern zu, die vor ihn treten. Alle Figuren sind mit Achsen ausgestattet.

PROG4

Der Gouverneur Sancho Panza und die beiden Debattierer können mit je 1 Druckknopf separat bewegt werden.

PROG2

Sancho Panza benutzt einen Druckknopf, um die Debattierer zum Schweigen zu bringen..

PROG3

Sancho Pansa drückt den Knopf, um die beiden Streitenden zu stoppen. Jedes Mal erhöht sich die Anzahl der Schläge um einen.

PROG4

Im Fokus:

- Algorithmisches Denken –
- Lebenspraktische Kompetenzen (D6)

Ziele der Stunde:

- Feinmotorik
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Lebenspraktische Kompetenzen

Vorschläge

- Diskutieren Sie die Dynamik der in der vorangegangenen Lektion aufgezeichneten und nachgespielten Debatten.
- Diskutieren Sie, welche Körperhaltung ein Argument kennzeichnet

Das Urteil

- Die Merkmale des Gerichtssaals des Gouverneurs (Kleidung, Werkzeuge, Verhaltensweisen, Funktionen) und der Umgebung auflisten
- Wenden Sie die in der letzten Lektion erworbenen Kenntnisse an.
- Sprechen Sie über die Interaktionen während einer Verhandlung (wer kann sprechen, wie können sie debattieren, etc.)
- Einfache Figuren mit beweglichen Beinen und Armen und einer Umgebung aus ArTeC-Blöcken bauen

Verwandte Themen in der Technikecke

- Programmieren des DC-Motors
 - Geschwindigkeit, 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)
- Zufallszahlen verwenden (11.a, 11.b)
 - Zählen (11.c)

DER SINNREICHE JUNKER DON QUIJOTE VON DER MANCHA DON QUIJOTE TRIFFT EINEN HERZOG UND EINE HERZOGIN (T4)

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

S6
T4
D6
L3-4
P5



Sancho Panza sitzt in seinem Gouverneurssessel und hört den beiden Debattierern zu, die vor ihn treten. Alle Figuren sind mit Achsen ausgestattet.

PROG4

Der Gouverneur Sancho Panza und die beiden Debattierer können mit je 1 Druckknopf separat bewegt werden.

PROG2

Sancho Panza benutzt einen Druckknopf, um die Debattierer zum Schweigen zu bringen.

PROG3

Sancho Panza drückt den Knopf, um die beiden Streitenden zu stoppen. Jedes Mal erhöht sich die Anzahl der Schläge um einen.

PROG4

Sancho Panza, der Gouverneur

P1 Automatischer Betrieb

- Sancho Panza, der Bauer und der Schneider sind mit Achsen mit beweglichen Armen und Köpfen gebaut. Die ganze Szene kann stumm vorgespielt werden.

P2 Puppenstheater mit Druckknopf-Robotern

- Jede Figur ist mit je 1 Berührungssensor und je 1 Servomotor in jedem Roboterarm ausgestattet.
- Sancho Panza und die beiden Streithähne können separat in Bewegung gesetzt und unabhängig voneinander bedient werden.
- Die ganze Szene kann stumm vorgespielt werden.

P3 Koordinierter Betrieb von Robotern

- Sancho Panza und die beiden Debattierer sind mit 2 separaten Robotern verbunden.
- Die beiden Debattierer sind so programmiert, dass sie automatisch starten, wenn sie eingeschaltet werden.
- Die Arme der beiden Figuren werden von einem eingebauten Servomotor angetrieben.
- Der Buzzer gibt für den Schneider und den Bauer unterschiedliche Töne aus. Ihr Programm stoppt, wenn Sancho Panza den Knopf drückt.
- Das Programm von Sancho Panza beginnt mit dem Klatschen (Soundsensor). Dann schlägt er mit seinem servomotorgetriebenen Arm auf den Druckknopf, der mit dem Roboter der Diskutanten verbunden ist.
- An diesem Punkt hören die Debattierer auf, ihre Arme zu bewegen, und ihr Buzzer hört auf zu biegen.

P4 Koordinierter Betrieb von Robotern – Einführung der Variablen

- Die Roboter sind wie in P3 aufgebaut.
- Das Programm von Sancho Panza startet auf einem Druckknopf.
- Ein weiterer Druckknopf wird vom Servomotorarm gedrückt und stoppt die beiden streitenden Roboter, und nach einer Weile beginnt ihr Streit von neuem.
- Wenn Sancho Panza erneut auf den Taster drückt, schlägt er jedes Mal ein weiteres Mal mit seinem Hammer zu und beendet die Debatte.
- Die Szene geht so lange weiter, bis die Roboter ausgeschaltet werden.
- Das Programm der Debattierer startet automatisch, wie in P3.
- Jedes Mal, wenn Sancho Panza mit seinem Hammer auf die Roboter schlägt, halten diese an.

