

# HIRSIZ HOTZENPLOTZ

## KARANLIKTA BIR MACERA (T3)



S12  
T3  
D3  
L3 P2

### Odaklandığı konular:

- Uzamsal yönelim (D3)

#### Görev 1: Soyguncular neye benziyor?

Klasik soyguncu figürü neye benziyor? Saçı nasıl, sakalı var mı? Ne kadar bakımlı? Dağınıklığının nedeni ne olabilir? Cildi pürüzsüz mü yoksa yaralı mı? Kafasına bir şey mi takıyor?

Öğrenciler, mandal kullanarak ağzını açabilen bir soyguncu figürü yaratırlar.

#### Her çözüm doğru!

Herhangi bir alet ve malzeme kullanılabilir!

Fikir pazarındaki fikirleri ve malzeme listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi geliştirebilir veya çocukların yaratıcı olmasına izin verebilirsiniz.

#### Fikir pazarı – bazı fikirler:

- Artec mekanizmalarını kullanarak ArTeC Bloklarından inşa etme
- Çizim
- Bilgisayar grafikleri oluşturma

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

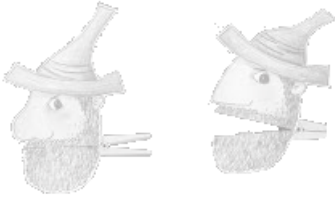
#### Gelişim alanları:

##### Odakta:

- İnce motor becerileri
- Yaratıcılık
- Kelime dağarcığı geliştirme

##### Ayrıca:

- Dikkat
- Konu odağı – Matematik
- Yetenek geliştirme



#### Görev 2: Hangi nesneler ve özellikler bir soyguncuya özgüdür?

Öğrenciler şunları düşünmelidir: hangi aletler, nesneler ve giysiler bir soyguncu figürünün en karakteristik özelliğidir. Sudoku tablosunu klasik kurallara göre çözmek için sayfadaki şekiller (küçük kareler) kesilmeli ve masadaki uygun yere yapıştırılmalıdır. (Her şekil, her satırda, her sütunda ve her 3x3 karede yalnızca bir kez görünebilir). Yetenekli öğrenciler, kalıba göre kendi sudokularını yapmalıdır. Yetenek geliştirme söz konusu olduğunda, sudoku matematiğini inceleyelim.

#### Fikir pazarı – bazı fikirler:

- Sudoku tablosunu çözün
- 4x4, 6x6 veya 9x9 formatlarında sudokuyu kendiniz oluşturun

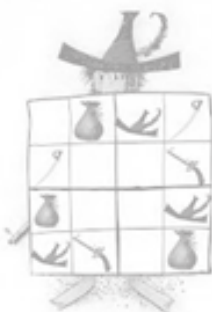
#### Gelişim alanları:

##### Odakta:

- İnce motor becerileri
- Yaratıcılık
- Yönelim
- Mantıksal düşünme

##### Ayrıca:

- Dikkat
- Konu konsantrasyonu – Matematik, BT
- Yetenek geliştirme



#### Çıktı nasıl yönetilir:

Biraz fotoğraf çekin veya çözülmüş Sudoku labirentlerini tarayın.

Kendi Sudoku labirentlerini bilgisayarınıza kaydedin. Bunları diğer öğrencilere bir görev olarak verebilir veya örnek olarak gösterebilirsiniz.

# HIRSIZ HOTZENPLOTZ

## KARANLIKTA BIR MACERA (T3)



S12  
T3  
D3  
L3 P2

### Odaklandığı konular:

- Uzamsal yönelim (D3)

#### Task5: Bir hazine sandığı oluşturun!

Öğrenciler kendi hazine sandıklarını yaparlar. Bir hazine sandığında nelerin saklanabileceğini tartışın. Bir hazine sandığı ne kadar büyük olmalı? Nasıl güvenli hale getirilir? Birinin göğsü ne zaman açıldığını fark etmemizi sağlayan mekanik çözümler bulun. Yaratıcılıklarına boş alan verelim, her malzeme kullanılabilir.

**Her çözüm iyidir!**

**Herhangi bir alet veya malzeme kullanılabilir!**

#### Fikir pazarı – bazı fikirler:

- Kullanılacak malzemeler: inşaat kağıdı, yapıştırıcı, makas, boyalar
- Kilit şablonunu yazdırın

**Farklı çözümlerle ilgili detayları fikir sayfalarında bulabilirsiniz!**

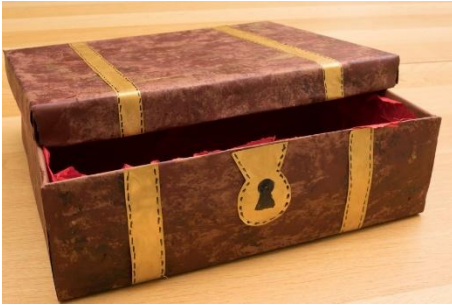
#### Gelişim alanları:

##### Odakta:

- İnce motor becerileri
- Yaratıcılık

##### Ayrıca:

- Konu konsantrasyonu
- Sanat
- Yetenek geliştirme



#### Görev 6: El işi talimatlarını yazın

Yazma görevlerinin en yaygın biçimlerinden biri açıklamadır. Alt sınıflarda süreç tanımlaması anadil öğretiminde önemli bir noktadır.

El işi talimatlarını ekteki resimlere göre yapın. Öğrenciler resimleri keser ve sırayı belirler. Bu, süreç açıklamasını oluşturarak onları destekler.

Daha büyük öğrenciler için, daha fazla resim sağlayarak görevi daha zor hale getirebilirsiniz. Bu durumda, ikinci sayfadaki herhangi bir sayıda faz fotoğrafı kullanın.

**Her çözüm iyidir!**

#### Fikir pazarı – bazı fikirler:

- Zanaat talimatları ve resimlerin olası sırası hakkında beyin fırtınası
- Benzer görevlerin yerine getirilmesi

**Farklı çözümlerle ilgili detayları fikir sayfalarında bulabilirsiniz!**

#### Gelişim alanları:

##### Odakta:

- Dil gelişimi
- Serilik
- Yaratıcılık

##### Ayrıca:

- Konu konsantrasyonu
- Anadil, Sanat
- Yetenek geliştirme



# HIRSIZ HOTZENPLOTZ

## KARANLIKTA BIR MACERA (T3)



S12  
T3  
D3  
L3 P2

### Odaklandığı konular:

- Uzamsal yönelim (D3)

### Dersin Amaçları:

- Metin anlama
- Problem çözme
- Karar verme
- Grup çalışması düzenleme

Kötü büyücü için çok fazla patates soyduktan sonra Kasperl, arkadaşı Seppel'i Hotzenplotz'un esaretinden kurtarmak için kaçmak istiyor. Odasındaki pencerenin parmaklıksız olduğunu ve içeriden açılabilirdiğini görmekten mutludur. Kale sessizleşene kadar bekler ve sonra çitin üzerinden tırmanmak ister. Ne yazık ki, kale çiti sihirle korunduğu için başarılı olamaz ve kötü büyücü Petrosilius Zwackelmann uyanır ve kaçış girişimini öğrenir.

### Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

| Karakter                | Özellik                                            | Etkileşim                                                               |
|-------------------------|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Kasperl                 | Zeki, kaleden kaçmak istiyor, arkadaşını düşünüyor | Konuşabiliyor, pencereden tırmanıyor, çite tırmanıyor ama geri düşüyor  |
| Petrosilius Zwackelmann | Kötü büyücü                                        | Parmaklarını şıklatarak sihir yapar, kule penceresinden şimşek fırlatır |

### How to use the character card:

Each student fills in their own Character card:

- writes the name of the character
- their features, movements, reactions, etc.
- collects the elements of the environment, other accessories, things to be built
- thinks over the phases, tools and materials of the robot's building

**Students can use more pieces of each part of the Character card if needed!**

### Öneri

- İnsanların nasıl hareket ettiğini tartışın, birlikte bacak ve kol hareketleri yapın ve çocukların kendi hareketlerinin aşamalarını fark etmelerini sağlayın
- ArTec bloklarından hareketli bacaklar ve kollarla basit figürler oluşturun
- İnternette araştırma yapın, Büyükanenin şarkısı kulağa nasıl geliyor? Notaları arayın ve öğrencilerle bireysel tonların zil ile nasıl çalınabileceğini tartışın



Adınız \_\_\_\_\_

Yaptığım şey: \_\_\_\_\_

Kasperl  
Petrosilius Zwackelmann



Adınız \_\_\_\_\_

Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: \_\_\_\_\_

Hareket et, konuş, elini kaldır, tırman, düş, şimşek çak, çırp



Adınız \_\_\_\_\_

Ayrıca şunlar da olmalıdır: \_\_\_\_\_

Sihirli kale, mutfak bahçesi, çit, pencereli kale kulesi



Adınız \_\_\_\_\_

Üzerinde düşünün: \_\_\_\_\_

Hikayenin ana eylemleri  
Medya dosyaları gerekli  
Metin segmentini parçalara ayırın  
İhtiyaç duyulan şeyler hakkında bir liste yapın

### Önerilen malzemeler

- ArTec Blokları (en az 112 adet set)
- Avrupa Haritası
- Hikaye şablonu
- kalem



# HIRSIZ HOTZENPLOTZ KARANLIKTA BIR MACERA (T3)



S12  
T3  
D3  
L3 P2

## Farklı programlama seviyelerindeki robotlar için fikirler

Statik şekil  
Kasperl veya sihirbaz,  
kollar ve bacaklar  
hareketlidir  
Konuşuyorlar

PROG1

Kasperl çite gider ve çite  
ulaştığında durur

PROG2

Sihirbaz kule  
penceresinde oturur,  
pencere açılır, sihirbazın  
gözleri parlar, konuşur

PROG3

Kasperl çite tırmanır,  
ancak geri düşer ve  
çığlık atar

PROG4

## Kasperl and Petrosilius Zwackelmann

### P1 Kasperl ve Sihirbaz

- Statik Figürler
- Kollarını eksenler üzerinde mekanik olarak hareket ettirebilen Kasperl'ı inşa edin  
VEYASihirli bir değnekle kolunu kaldırabilen sihirbazı inşa edin

### P2 Kasperl

- Çite hareket edebilen (DC motor) ve durabilen (dokunmatik sensör, IR fotoreflektör) Kasperl'i oluşturun  
VEYAKale mutfağında bir taburede oturan ve patates soyan Kasperl'i inşa edin (servo motor)

### P3 Petrosilius Zwackelmann kulede

- Pencereli kuleyi inşa edin, pencere açılır (servo motor) ve sihirbazın gözleri parlar (LED'ler), pencerede otururken Kasperl'i azarlar (zil)

### P4 Sahn

- Kasperl çite tırmanır ve tekrar düşer (servo motor, dişli çubuk ve dişli) kendine zarar verir ve çığlık atar (zil)
- Kale kulesinde, Kasperl'in çığığından sonra pencere açılır (servo motor ve ses sensörü)
- Sihirbaz pencerede parlayan gözlerle azarlıyor (LED'ler, zil)