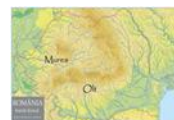


MIERESCH UND ALT

DIE TRAURIGKEIT DER FEENFRAU (T1)

S13
T1
D12
L1 P1



Schwerpunkt:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)

Aufgabe 1: Wie gestaltet man eine Burg aus Klopapierrollen?

Die Schüler bauen eine Burg, die Teil des Hintergrunds sein soll.

Es gibt keine falsche Lösung!

Alle Werkzeuge und Materialien können verwendet werden! Sie können die Lösungen aus dem Ideenbasar und der Materialliste verwenden, aber Sie können auch Ihre eigenen Ideen wählen oder einfach auf den kreativen Lösungen der Kinder aufbauen.



Ideenbasar – einige Ideen:

- Aufbau einer Umwelt aus recycelten Materialien
- Zeichnen
- Kreativität

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

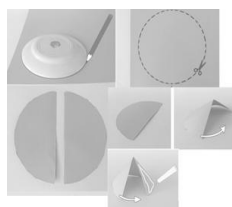
Förderbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Kreativität
- Orientation

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit
- Fachschwerpunkt – Bildnerische Erziehung, Kunst
- Begabtenförderung



Aufgabe 2: Wie baut man ein goldenes Schloss?

Die Schüler gestalten ein Schloss, das Teil des Hintergrunds sein wird.

Es gibt keine falsche Lösung!

Alle Werkzeuge und Materialien können verwendet werden! Sie können die Lösungen aus dem Ideenbasar und der Materialliste verwenden, aber Sie können auch Ihre eigenen Ideen wählen oder einfach auf den kreativen Lösungen der Kinder aufbauen.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Aufbau einer Umwelt aus recycelten Materialien
- Zeichnen
- Kreativität

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

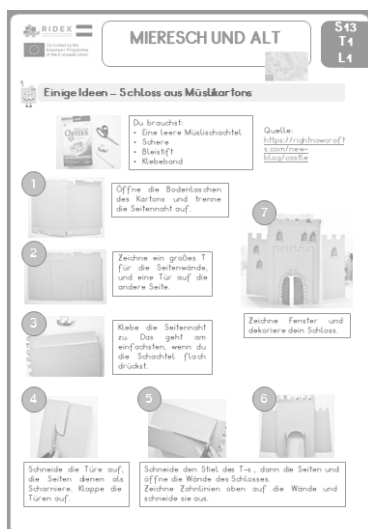
Förderbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Kreativität
- Orientation

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit
- Fachschwerpunkt – Bildnerische Erziehung, Kunst
- Begabtenförderung



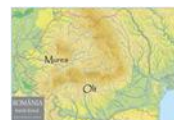
Umgang mit dem Resultat:

Machen Sie Videoaufnahmen von den Schlössern, die von den Schülerinnen und Schülern gebaut wurden.

MIERESCH UND ALT

DIE TRAURIGKEIT DER FEENFRAU (T1)

S13
T1
D12
L1 P2



Schwerpunkt:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)

Aufgabe 3: Wie sehen die Figuren und Szenen in der Geschichte aus?

Die Schüler gestalten die Teile der Umgebung, den Berg, das Schloss. Sie erschaffen auch Pflanzen, Tiere und Figuren.

Es gibt keine falsche Lösung!

Alle Werkzeuge und Materialien können verwendet werden! Sie können die Lösungen aus dem Ideenbasar und der Materialliste verwenden, aber Sie können auch Ihre eigenen Ideen wählen oder einfach auf den kreativen Lösungen der Kinder aufbauen.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Aufbau der Umwelt aus ArTeC-Blöcken
- Aufbau der Umwelt aus recycelten Materialien
- Zeichnen

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern! (I5)

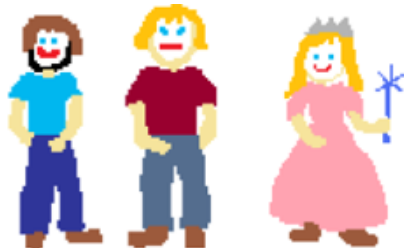
Förderbereiche:

Im Fokus:

- Orientation
- Präsentationsfähigkeit
- Kreativität

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit
- Fachschwerpunkt – Naturwissenschaft, Kunst
- Begabtenförderung



Umgang mit dem Resultat:

Machen Sie Videoaufnahmen von den Figuren und Umgebung.

Aufgabe 4: Wie argumentiert man in einem Konflikt? Wie überzeugt man andere Menschen von seinen Ideen?

Die Hauptsituation der Geschichte kann genutzt werden, um Konfliktlösung und Argumentations-techniken zu diskutieren.

Wie geht man vor, welche Sprache verwendet man, um Menschen in einer Konfliktsituation zu überzeugen? Spielt die Situation nach!

Sie können die **Spielt vor!** Karten aus dem Ideenbasar verwenden.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Vervollständigen Sie die Sätze über die Geschwister.
- Spielen Sie eine Konfliktsituation mit Ihrem Bruder oder Ihrer Schwester nach. Finden Sie gemeinsam eine Lösung und argumentieren Sie.
- Stellen Sie sich einen Konflikt vor einer Reise vor. Was könnte die Ursache und was die Lösung sein?
- Spielen Sie die beiden Enden des Konflikts vor.

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sozialkompetenzen
- Kritisches Denken
- Staatsbürgerschaft
- Textverstehen

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit
- Fachschwerpunkt – Lebenspraktische Kompetenzen
- Begabtenförderung




MIERESCH UND ALT

S13
T4-3
L1


Einige Ideen – Verhaltensweisen in verschiedenen Situationen

Vervollständige die Sätze:

Was ich an meinen Geschwister mag, ist, dass sie...
Was ich an meinen Geschwister nicht leiden kann, ist, dass...

Spielt es nach!

Die Geschwister in der Geschichte haben sich ständig gestritten. Habt ihr euch schon einmal in einer ähnlichen Situation befunden?
Was war der Grund dafür und wie wurde der Konflikt gelöst?
Findet eine Situation heraus und spielt sie nach!

Spielt es nach!

In der Geschichte konnten die Geschwister nicht zur Vernunft kommen, was das Reisen angeht.
Was könnte der Grund dafür sein?
Glaubst du, dass sie sich einigen könnten? Wie? Wenn nicht, warum?
Stellt euch die beiden Ausgänge des Konflikts vor und dramatisiert sie.

Umgang mit dem Resultat:

Machen Sie ein Video von dem Theaterstück!

MIERESCH UND ALT

DIE TRAURIGKEIT DER FEENFRAU (T1)

S13
T1
D12
L2 P3

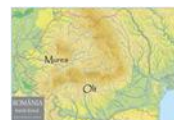


Schwerpunkt:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)

Ziele der Stunde:

- Textverstehen
- Verhandlungsgeschick
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Organisieren der Gruppenarbeit



Zusammenfassung: Die Fee Tarcau lebte in einem goldenen Schloss auf dem Gipfel eines Berges. Sie hatte zwei Töchter: Mieres und Alt. Tarcau war sehr traurig. Erstens, weil ihre Töchter sich ständig stritten. Zweitens, weil ihr Mann, als die Töchter noch klein waren, vom König aus seinem Reich verbannt wurde. Er hat sich einst gegen ihn erhoben. Seitdem lebte also der Vater der Mädchen an der Schwarzmeerküste und sehnte sich nach seiner Familie.

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Merkmale	Interaktionen
Tarcau	Gehen, sich bewegen	Spazieren vor dem goldenen Schloss, sprechen
Mieres	Gehen, sich bewegen	Geschwisterliche Zankerei
Alt	Gehen, sich bewegen	Geschwisterliche Zankerei

So verwenden Sie die Charakterkarte:

- Jeder Schüler füllt seine eigene Charakterkarte aus:
- schreibt den Namen des Charakters
- ihre Merkmale, Bewegungen, Reaktionen usw.
- Sammelt die Elemente der Umgebung, anderes Zubehör und zu bauende Dinge
- denkt über die Phasen, Werkzeuge und Materialien des Roboterbaus nach

Die Schüler können bei Bedarf weitere Teile der Charakterkarte verwenden!

Vorschläge

Themen für die Diskussion:

- Warum war Tarcau traurig?
- Warum haben sich die Schwestern gezankt?

Die Kinder spielen die Situation nach und denken über mögliche Gründe nach.

Staatsbürgerkunde, Sozialkunde:

- Diskutieren Sie die Bedeutung, die Figuren und die Interaktionen während des Dialogs (wer sind die Charaktere, wie ist die Umgebung, wer spricht, wie streiten sie sich usw.)
- Sammeln Sie Informationen über die Geografie von Flüssen.

Vorgeschlagene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set)
- Spielt vor! -Karten
- Bleistift

Aufgabenkarten für die Charaktere

 **Ich baue:** _____

 **Mein Roboter kann:** _____

 **Das soll auch vorhanden sein:** _____

 **Ich denke darüber nach:** _____

Dein Name: _____

Dein Name: _____

Dein Name: _____

Dein Name: _____

Tarcau

Mieres

Alt

Vater

Goldenes Schloss

Spazieren

Sitzen

Sachen schleppen

Landschaft auf der Landkarte

Ufer, Bäume, Schloss

Haupthandlungen der Geschichte

Mediadateien verwenden

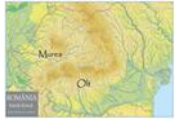
Textabschnitt aufteilen

Erstellen Sie eine Liste mit den benötigten Dingen

MIERESCH UND ALT

DIE TRAURIGKEIT DER FEENFRAU (T1)

S13
T1
D12
L3-4
P4



Vorgeschlagene Materialien

- ArTeC-Blöcke (mindestens das 112-teilige Set) und ArTeC-Robotikset (1 oder 2 Studuino-Quader, 2 Gleichstrommotoren, Räder, 2 Servomotoren, 2 Berührungssensoren, 2 IR-Fotoreflektor, 1 Summer, 3 LED)
- Mindmap- oder Diagrammentwurf, Storyline
- Charakterkarten und Roboter-Aufgabenkartenvorlage
- Bleistift

Vorschläge

- Sammeln Sie Informationen über die Landschaften der beiden Flüsse (Gemälde, Fotos)
- Sammeln Sie Informationen über die Kleidung von Feen und Königen

Fee Tarcau

Sich bewegen

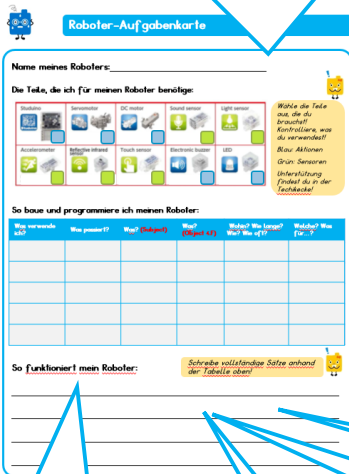
Zauberstab anzünden

Mieres /Alt

Sich bewegen

Den Arm bewegen

Verfügt über eine LED



Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters: _____

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

Teil	Benötigt	Verfügt
Motor	☐	☐
Servomotor	☐	☐
LED	☐	☐
Summer	☐	☐
IR-Fotoreflektor	☐	☐
Berührungssensor	☐	☐
Druckknopf	☐	☐

Wähle die Teile aus, die du benötigst. Kontrolliere, was du verwendest! Bitte Achten Sie auf die Polarität der Sensoren!

So baue und programmiere ich meinen Roboter:

Was gemacht?	Was passiert?	Was (Sensoren)?	Was (Aktoren)?	Wohin? Wie lange? (Zeit)?	Wohin? Wie oft?

So funktioniert mein Roboter: _____

Schreibe vollständige Sätze anhand der Tabelle oben!

Schwerpunkt:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)

Ziele der Stunde:

- Feinmotorik,
- Probleme lösen,
- Entscheidungen treffen,
- Lebenskompetenzen

Wie fülle ich die Roboter-Karten aus?

- Wählen Sie anhand der Akteurskarte, des Entwicklungsaspekts und der Programmierstufe die Aktivität des Roboters und die Komplexität des Programms entsprechend den Fähigkeiten des Kindes.
- Zusätzliche Roboterkarten können bei Bedarf ausgefüllt werden (z. B. zur Verdeutlichung oder Differenzierung).
- Entwerfen Sie den Roboter mit mehreren verschiedenen Bau-/Programmierungsmöglichkeiten!
- Füllen Sie die Roboterkarten in der Zielsprache aus.
- Es müssen nicht alle Spalten der Tabelle ausgefüllt werden, sondern nur diejenigen, die für den Betrieb des Roboters relevant sind.
- Beschreiben Sie anhand jeder Zeile der Tabelle die Funktionsweise des Roboters in der Zielsprache in grammatikalisch korrekten Sätzen.

Verwandte Themen in der Technik-Ecke

- Gleichstrommotor programmieren
 - Den Motor anlassen, bis der Sensor eine Änderung erkennt (4.b, 4.c)
- Servomotor programmieren
 - Den Arm nach oben und unten bewegen (3.b)
- Testen und Programmieren des Berührungssensors (4.a, 4.b, 4.c)
 - Verwendung von LEDs
- Leuchten und blinken (5.a, 5.b)
- Verwenden des Summers (6.a, 6.b)
- Testen und Programmieren von IR-Fotoreflektoren (7.a, 7.c, 7.e)
 - Verwendung eines IR-Fotoreflektors zur Erkennung eines Objekts (7.d, 7.e)
- Verwendung des Soundsensors
 - Testen des Soundsensors und das Aktivieren des Roboters mit Klatschen (9.a, 9.b)
- Verwendung von Zufallszahlen (10.a)

Die Akteure sind axial konstruierte Figuren

PROG1

Der Arm der Fee wird von einem Gleichstrommotor bewegt, ihre Augen leuchten. Herr der Finsternis 4 Druckknopf-Roboter

PROG2

Die Fee bleibt in den Büschen stehen und weint. Der Herr der Geister ist ein Verfolgersroboter

PROG3

Wir bauen seinen Kopf, Tränen fallen aus seinen Augen

PROG4

MIERESCH UND ALT

DIE TRAURIGKEIT DER FEENFRAU (T1)

S13

T1

D12

L3-4 P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Die Akteure sind axial konstruierte Figuren

PROG1

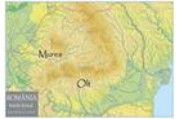
Der Arm der Fee wird von einem Gleichstrommotor bewegt, ihre Augen leuchten. Herr der Finsternis 4 Druckknopf-Roboter

PROG2

Die Fee bleibt in den Büschen stehen und weint. Der Herr der Geister ist ein Verfolgungsroboter

PROG3

Wir bauen seinen Kopf, Tränen fallen aus seinen Augen

PROG4


Tarcau, die Fee

P1 Baue die Fee Tarkoew und die anderen Figuren

- Benutze die Figuren auf den Achsen, um die Szene zu gestalten
- Baue die Fee und ihre beiden Töchter sowie den König und den Feenvater.
- Umgebung: Berge, Meer, Palast

P2 Lasst uns Tarcau die Fee und Tarcau den Herrn bauen

- Tarcau ist ein statischer Roboter mit 2 LEDs in seinen Augen und einem
- Gleichstrommotor in seiner Schulter.
- Wenn der Roboter eingeschaltet wird, bewegt er sich automatisch 5 Mal auf und ab und seine Augen blinken
- Baue die anderen Figuren auf die gleiche Weise wie in P1
- b) Herr der Weisen 4-Tasten-Roboter
- Angeführt von der 4-Tasten-Fernbedienung fährt er zum Meer
- Baue die anderen Figuren auf die gleiche Weise wie in P1

P3 Tarcau und sein Herr fahrender Roboter

- a) Tarca der Feenroboter auf einem Wagen
- 1 Servomotor in der Schulter, LEDs in den Augen, 1 Infrarotsensor an der Vorderseite des Roboters
- Wenn er eingeschaltet ist, bewegt er sich vorwärts, bis der Infrarotsensor das Gebüsch erkennt und anhält, dann streckt er beide Hände aus und beginnt zu weinen.
- b) Tarko der Herr fahrender Roboter. Wir schließen einen Stimmsensor an ihn an, so dass er auf ein Geräusch hin startet
- 1 Infrarotsensor, fährt zum Meer, hält an, kehrt zurück, 2 Servomotoren, streckt seine Arme aus und seufzt mit Hilfe des Summers
- Der König ist immer noch nur eine Marionette, wie in P1

P4 Tarcau-Grab

- Bau einer weinenden Tarko-Fee
- Bau des Kopfes und der Zahnstangenstruktur von Tarko nach der Vorlage, wobei die Tränen mit Hilfe eines Gleichstrommotors durch die Augen der Mutter „herausgedrückt“ werden.
- Der Mechanismus wird ausgelöst, wenn die beiden Mädchen vor der Mutter erscheinen (P1-Figuren), was von einem Infrarotsensor erfasst wird.

