

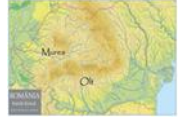
MIERESCH UND ALT

MIERESCH UND ALT WERDEN ZU FLÜSSEN (T2)

S13
T2
D10
L1 P1

Schwerpunkt:

- Förderung der Kreativität (D10)



Aufgabe 3: Wie bastelt man einen Berg aus Papier?

Die Schüler gestalten einen Berg, der Teil der Landschaft werden 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 5: Studiert die Karte von Rumänien! Wie fließen die beiden Flüsse Mieresch und Alt?

Die SchülerInnen suchen im Internet nach interessanten Fakten über verschiedene Regionen Rumäniens! Erstelle eine Präsentation, ein Poster oder ein Modell mit der Karte von Rumänien!

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 ArTeC-Blöcken
- Ausdruck der Landkarte Rumäniens (kleinere oder größere Größe)
- Präsentation, Posters fertigen

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Mathematische Kompetenzen
- Orientation
- Präsentationsfähigkeit
- Kreativität

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit
- Fachschwerpunkt – Naturwissenschaften, Geographie
- Begabtenförderung



Umgang mit dem Resultat:

Machen Sie ein Video von dem Theaterstück!

MIERESCH UND ALT

MIERESCH UND ALT WERDEN ZU FLÜSSEN (T2)

S13
T2
D10
L1 P2



Schwerpunkt:

- Förderung der Kreativität (D10)

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.

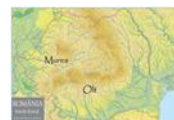
Umgang mit dem Resultat:

Machen Sie ein Video von dem Theaterstück!

MIERESCH UND ALT

MIERESCH UND ALT WERDEN ZU FLÜSSEN (T2)

S13
T2
D10
L2 P3



Schwerpunkt:

- Förderung der Kreativität (D10)

Ziele der Stunde:

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

Die Fee Tarcau hat ihre beiden Töchter verschickt, um ihren Vater zu finden. Um ihnen die Aufgabe zu erleichtern, verwandelt sie sie in Flüsse. Doch während sie nach ihrem Zauberstab sucht, streiten sich die Töchter darüber, unter wessen Namen sie reisen sollen.

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Merkmale	Interaktionen
Tarcau	Spaziert, bewegt sich	Spaziert vor dem goldenen Schloss
Mieresch	Spaziert, bewegt sich	Geschwisterliche Zankerei
Alt	Spaziert, bewegt sich	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

Gesprächsthemen:

- Warum haben sich die Schwestern gestritten?
- Was waren ihre Argumente?
- Was sagt das über ihren Charakter aus?
- Spielen Sie den Dialog nach und überlegen Sie sich mögliche Argumente.

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

Tarcau
Mieresch
Alt
Berge, Landschaft

Spazieren
Sitzen
Sachen tragen

Landschaft auf einer Landkarte
Ufer, Bäume, Schloss

Haupthandlungen der Geschichte
Mediadeiten verwenden
Textabschnitt aufteilen
Erstellen Sie eine Liste mit den benötigten Dingen

Aufgabenkarten für die Charaktere

Dein Name: _____

Ich baue: _____

Dein Name: _____

Mein Roboter kann: _____

Dein Name: _____

Das soll auch vorhanden sein: _____

Dein Name: _____

Ich denke darüber nach: _____

MIERESCH UND ALT

MIERESCH UND ALT WERDEN ZU FLÜSSEN (T₂)

S43

T2

D10

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-Fotoreflektoren, 1 Buzzer, 3 LEDs
- 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	Mieresch / Alt
Bewegt sich	Bewegt sich
Leuchtet mit dem Zauberstab	Bewegt den Arm Hat LEDs

[illegible]

Schwerpunkt:

- Förderung der Kreativität (D10)

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 beiden Mädchen streiten sich mit Buzzer

PROG1

Mieresch und Alt schütteln sich im Streit die Hände

PROG2

Mieresch und Alt streiten sich mit Buzzer und Schalldämpfer

PROG3

Mieresch und Alt debattieren - Roboter arbeiten zusammen

PROG4

MIERESCH UND ALT

MIERESCH UND ALT WERDEN ZU FLÜSSEN (T2)

S13
T2
D10
L3-4
P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiersebenen

Die beiden
Mädchen streiten
sich mit Buzzer

PROG1

Mieresch und Alt
schütteln sich im Streit
die Hände

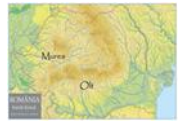
PROG2

Mieresch und Alt
streiten sich mit
Buzzer und
Schalldämpfer

PROG3

Mieresch und Alt
debattieren -
Roboter arbeiten
zusammen

PROG4



Streit zwischen Mieresch und Alt

P1 Mieresch und Alt streiten sich

- Maros und Olt Roboter auf getrennten Wagen
- 1-1 Sie schreien sich gegenseitig an, indem sie den Buzzer benutzen, sie starten automatisch, einer nach dem anderen

P2 Mieresch und Alt streiten sich

- Mieresch und Alt sind statische Figuren, die auf getrennten Gehirnen aufgebaut sind
- Die eine hat einen Servomotor in der Schulter, die andere einen Gleichstrommotor
- Abwechselnd mit 1-1 Berührungssensor
- Beide Mädchen sind mit Buzzern ausgestattet, sie machen einen Ton

P3 Mieresch reagiert auf Alt

- Beide Mädchen sind statische Roboter, mit 1-1 Servomotor in jeder Schulter
- Olt hat einen Berührungssensor und einen Summer, Mieresch hat einen Geräuschsensor und einen Summer
- Nach dem Drücken des Druckknopfes wartet Alt zufällig 1-3 Sekunden, dann ertönt der Summer und sie hebt ihren Arm
- Maros hat einen Geräuschsensor, der den Buzzer-Ton erkennt, sich dann einschaltet und ihren Arm hebt und ein Geräusch macht

P4 Mieresch und Alt streiten sich

- Beide Mädchen sind auf einem 1-1 Wagen gebaut
- Beide bewegen ihre Arme mit Servomotoren
- Beide Roboter haben 1-1 Infrarotsensoren an der Vorderseite, beide haben 1-1 Berührungssensoren und 1-1 Buzzer
- Wenn der Berührungssensor gedrückt wird, bewegen sie sich aufeinander zu, und wenn der Infrarotsensor den anderen Roboter erkennt, halten sie an, bewegen ihre Arme, sprechen mit dem Buzzer miteinander, gehen dann 2 Sekunden zurück und halten an

