

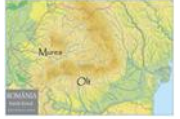
MIERESCH UND ALT

DIE SCHLICHTUNG (T3)

S13
T3
D2
L1 P1

Schwerpunkt:

- Graphomotorik (D2)



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!

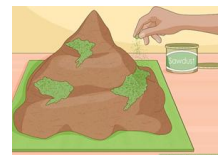
Förderbereiche:

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



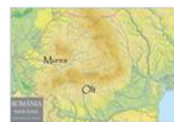
Umgang mit dem Resultat:

Machen Sie ein Video von dem Theaterstück!

MIERESCH UND ALT

DIE SCHLICHTUNG (T3)

S13
T3
D2
L1 P2



Schwerpunkt:

- Graphomotorik (D2)

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

Umgang mit dem Resultat:

Machen Sie ein Video von dem Theaterstück!


MIERESCH UND ALT

S13
T4-3
L1


Einige Ideen – Verhaltensweisen in verschiedenen Situationen

Vervollständige die Sätze:

Was ich an meinen Geschwistern mag, ist, dass sie...

Was ich an meinen Geschwistern 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!

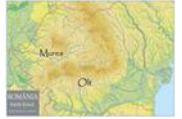
In der Geschichte konnten die Geschwister nicht zur Vernunft kommen, was das Reisen angeht. Was könnte der Grund dafür sein? Glaubst du, dass sie sich einigen konnten? Wie? Wenn nicht, warum?

Stellt euch die beiden Ausgänge des Konflikts vor und dramatisiert sie.

MIERESCH UND ALT

DIE SCHLICHTUNG (T3)

S13
T3
D2
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

Schwerpunkt:

- Graphomotorik (D2)
- Feinmotorik,
- Probleme lösen,
- Entscheidungen treffen,
- Lebenskompetenzen

Vorschläge

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

Fee Tarcau
Bewegt sich
Leuchtet mit
dem Zauberstab

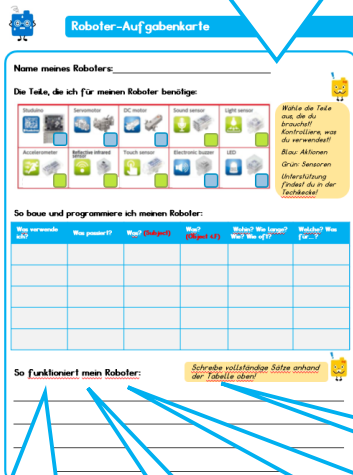
Mieresch / Alt
Bewegt sich
Bewegt den Arm
Hat LEDs

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)



Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters: _____

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

Motor	Servomotor	DC-Motor	Sound-Motor	Light-Motor
Accelermeter	Berührungssensor	Touch-Sensor	Elektronischer Sensor	LED

Wähle die Teile aus, die du brauchst! Kontrolliere, was du verwendest! Bleib Akkumulator! Grün: Sensoren! Unterstreichung: Funktion! du in der Technik!

So baue und programmiere ich meinen Roboter:

Was ich werde	Was passiert?	Was? (Bsp. 1)	Was? (Bsp. 2)	Was? (Bsp. 3)	Was? (Bsp. 4)	Was? (Bsp. 5)

So funktioniert mein Roboter: _____

Schreibe vollständige Sätze anhand der Tabelle oben!

Mieresch und Alt
DC motorisierte
Struktur

PROG1

Mieresch und Alt auf
einer festen Strecke

PROG2

Mieresch
Verfolgersroboter,
Alt hat bewegliche
Arme

PROG3

Mieresch Tracking-Roboter,
Alt zählt Hindernisse in
seinem Weg

PROG4

MIERESCH UND ALT

DIE SCHLICHTUNG (T3)

S13
T3
D2
L3-4
P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Mieresch und Alt
DC motorisierte
Struktur

PROG1

Mieresch und Alt auf einer
festen Strecke

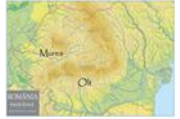
PROG2

Mieresch
Verfolgersroboter, Alt
hat bewegliche Arme

PROG3

Mieresch Tracking-Roboter, Alt
zählt Hindernisse in seinem
Weg

PROG4



Mieresch und Alt zum Meer

P1 Bau von Mieresch und Alt

- Die beiden Feen werden als gleichstrombetriebene Roboter mit einem Batterieladegerät gebaut.
- Mieresch ist ein sich langsam bewegender Roboter, Alt ist ein sich schnell bewegender Roboter mit Zahnrädern.

P2 Bau von Mieresch und Alt

- Die beiden Feen werden als Roboter auf einem Wagen gebaut.
- Olt ist mit einer Vorrichtung ausgestattet, mit der er Gegenstände von sich wegschieben kann.
- Die Roboter folgen einem vorgezeichneten Weg: Mieresch einem gewundenen, Alt einem geraden.

P3 Baue die Reise von Mieresch und Alt

- Maros folgt dem Weg mit Hilfe von IR-Fotoretrahlern.
- Er benutzt einen weiteren IR-Fotoreflektor, um zu sehen, ob er das Meer erreicht hat, wo er anhält.
- Baue Alt so, dass seine Arme mit einem Servomotor bewegt werden können.
- Wenn ihm ein Gegenstand in den Weg kommt, erkennt er ihn mit einem IR-Fotoreflektor und schöpft ihn mit seinen Armen beiseite.
- Mit einem weiteren IR-Fotoreflektor prüft er, ob er das Meer erreicht, wo er anhält.

P4 Baue die Reise von Mieresch und Alt

Die Feen werden auf ähnliche Weise wie in P3 gebaut.

Mieresch verwendet zwei IR-Fotoreflektoren, um Objekte in seinem Weg zu überwachen.

Wenn nötig, weicht er ihnen aus.

Alt zählt, wie viele Objekte er gebaggert hat, und wenn er am Meer anhält, blinkt er die Zahl auf.

