

UND DIE MAGISCHE SCHÜSSEL DER REICHE BUB (T3)



Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen (D5)

Aufgabe 1: Untersuchen Sie alte Paläste. Finden Sie heraus, wie der tägliche Bedarf gedeckt, wie die Einkäufe erledigt werden.

Stellen Sie sich vor, wie ein Palast aussieht, wie die Menschen darin leben. Zeichnen, entwerfen, bauen, Spiele machen.

Es gibt keine falsche Lösung!

Jede Art von Werkzeug und Material kann verwendet werden! Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar verwenden, Ihre eigenen Ideen einbringen oder die Kinder das Problem einfach kreativ lösen lassen.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Zeichnen
- Mit Knete spielen
- Knete, Kieselsteine
- Papier, Krepppapier
- Textil, Garn
- Pixelbilder
- Origami
- Toilettenpapierrolle, Küchenrolle
- App

Förderbereiche:

Im fokus:

- Sozialkompetenzen
- Feinmotorik
- Kreativität

Zusätzlich:

- Gegenstand – Umwelterziehung
- Begabtenförderung
- Lebenskompetenzen



<https://www.youtube.com/watch?v=L3xrsGeXJ1k>

<https://www.youtube.com/watch?v=NgP5EEuRPpY>

Task2: Basteln Sie Dekorationen für den Palast. Bereiten Sie Spiele vor.

Es gibt keine falsche Lösung!

Jede Art von Werkzeug und Material kann verwendet werden! Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar verwenden, Ihre eigenen Ideen einbringen oder die Kinder das Problem einfach kreativ lösen lassen.

Ideenbasar – einige Ideen (I5):

- Bauen Sie einen Palast aus Pappe. Bauen Sie ein Labyrinth im Palast. Bereiten Sie Verhaltensfragen im Inneren des Labyrinths vor. Lassen Sie diejenigen, die die Fragen richtig beantworten, aus dem Labyrinth herauskommen. Diejenigen, deren Antworten nicht richtig sind, sollen so lange nachdenken, bis sie die richtige Antwort geben.

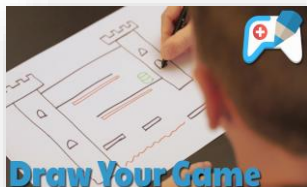
Förderbereiche:

Im fokus:

- Sozialkompetenzen
- Feinmotorik
- Orientation im Raum
- Kreativität

Zusätzlich:

- Begabtenförderung
- Lebenskompetenzen
- Verhaltenswissenschaften



Umgang mit dem Resultat:

Ordnen Sie die fertigen Fotos entweder online, oder Sie können sie ausgedruckt auf die Pinnwand hängen. Wenn die Kinder Notizen gemacht haben oder zusätzliche Ideen übrig geblieben sind, fügen Sie diese ebenfalls bei.



KEOGLAN

UND DIE MAGISCHE SCHÜSSEL

DER REICHE BUB (T3)

S17
T3
D5
L2 P3



Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen (D5)

Ziele der Stunde:

- Textverstehen
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Gruppenarbeit Organisieren

Das neue Leben von Keloglan und seiner Mutter im Palast

Keloglan füllte die magische Schale aus dem Magen des Fisches mit Wasser an. Er schöpfte Wasser und die Schüssel verwandelte es in Gold. Er füllte mehrere Krüge mit Gold an. Jetzt galt sogar der Herrscher des Landes als arm neben ihm. Mit dem Gold, das er angehäuft hatte, ließ er einen großen Palast bauen und zog einige Tage später dort ein. Er hatte Diener und kaufte sich alles, was er nur wollte, aß nur das Beste. Ständig erteilte er den Palastwachen, den Beamten im Palast und seinen Dienern Befehle. Sein neues Leben hat Keloglan verändert. Der reiche Keloglan ist ein unersättlicher Mensch geworden.

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Eigenschaften	Interaktionen
Keloglan	Bewegt sich, bewegt seine Arme	Füllt die magische Schüssel an, Leert Gold aus, füllt Krüge mit Gold an
Keloglans Mutter	Bewegt sich, bewegt ihre Arme	Sie übersiedelt mit Keloglan in den Palast. Sie glaubt, das Keloglan sich verändert hat. Sie gibt ihm Ratschläge und versucht ihm zu erklären, was er falsch macht.
Palastwachen	Bewegen sich, bewegen ihre Arme	Sie sind für die Sicherheit des Palastes verantwortlich. Sie dienen dem Keloglan.
Diener, Dienstmädchen	Bewegen sich, bewegen ihre Arme	Sie dienen Keloglan und sorgen für die Organisation der täglichen Angelegenheiten.

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!

Diskutieren Sie die Handlungen von Keloglan, seiner Mutter, den Palastwachen und Dienstmädchen. Diskutieren Sie die Ursache und Wirkung des Verhaltens der Figuren.

Vorschläge

- Identifizieren Sie die Figuren des Textes und achten Sie dabei besonders auf die Haupt-handlungspunkte, Charakter-eigenschaften, Gefühle und Bewegungen.
- Diskutieren Sie gemeinsam die Rolle der Palastwachen und Diener. Sammeln Sie Informationen über das Leben im Palast.

Suggested materials

- ArTeC Robotikset (min das 112-teilige Set)
- Anatomische Modelle oder Bilder vom Mund, Armen und Beinen
- Weißes Papier, Bleistift, Federpennal


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: _____

Keloglan
Keloglans Mutter
Palastwachen
Diener

Sich bewegen, reden

Palast, reich
eingerichtete Räume,
teures Essen

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

UND DIE MAGISCHE SCHÜSSEL DER REICHE BUB (T3)

S17
T3
D5
L3-4
P4



Empfohlene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set) und das ArTeC-Robotikset (1 oder 2 Studuino Quader, 2 DC-Motoren, 6 Servomotoren, 4 LEDs, 4 Berührungssensoren, 3 IR-Fotoreflektoren)
- Gedankenkarte oder Tabellenentwurf, Handlung der Geschichte
- Charakterkarten und Roboter-Aufgabenkarten
- Schreibzeug

Vorschläge Gehen

Besprechen Sie, wie menschliche Bewegungen zustande kommen.

Machen Sie gemeinsam einige Bewegungen und die Kinder sollen die Phasen ihrer eigenen Bewegungen beobachten.

Zeigen Sie den Kindern bewegliche anatomische Modelle

Bauen Sie eine einfache Figur mit beweglichen Beinen, Armen oder Mund aus ArTeC-Blöcken
 Einfache Modelle mit verschiedenen Techniken bauen

Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen (D5)

Ziele der Stunde:

- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Körperschema
- Planen

Wie fülle ich die Roboter-Karten aus?

- Wählen Sie die Aktivität des Roboters und die Komplexität des Programms entsprechend den Fähigkeiten des Kindes, basierend auf der Charakterkarte, dem Entwicklungsaspekt und der Programmierstufe.
- 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 Technikecke

- Programmieren des Servomotors
- Keloglan gibt ständig Befehle
- Keloglans Mutter redet die ganze Zeit
- Diener und Palastwachen sind immer in Bewegung (3 a)
- Abfolge von Ereignissen, die durch Drücken eines Knopfes ausgelöst werden (4a)
- Testen und Programmieren des IR-Fotoreflektors (7.a, 7.c, 7.e)
- Verwenden des IR-Fotoreflektors zur Erkennung eines Objektes (7.d, 7.e)
- Testen und Programmieren des Soundsensors (9.a)
- Aktivieren des Roboters durch Sprache (9.b)
- Verwendung von LEDs (5.a)

Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters: _____

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

Teil	Stückzahl	Notiz
ArTeC Blöcke		
ArTeC-Robotikset		
DC-Motoren		
Servomotoren		
LEDs		
Berührungssensoren		
IR-Fotoreflektoren		

So bauen und programmiere ich meinen Roboter:

Wie er aussieht	Was er macht	Was er fühlt	Was er denkt	Was er sagt	Was er tut

So funktioniert mein Roboter: _____

Schreibe vollständige Sätze anhand der Tabelle oben!

Arm
Bein
Mund

Programmierte
Menschen

PROG1

In den Palast gehen,
Befehle geben

PROG2

Keloglan gibt den
Dienern Befehle. Sie
bewegen sich mit
Gleichstrommotoren
und Servomotoren.
Das Reden wird durch
LEDs symbolisiert.

PROG3

Die Roboter sind mit
Soundsensoren
ausgestattet. Sie
halten mithilfe eines
Berührungssensors
an.

PROG4

KELOGLAN UND DIE MAGISCHE SCHÜSSEL DER REICHE BUB (T3)

S17
T3
D5
L3-4
P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen



Programmierte
Menschen.

PROG1

In den Palast gehen,
Befehle geben

PROG2

Keloglan gibt den
Dienern Befehle. Sie
bewegen sich mit
Gleichstrommotoren
und Servomotoren.
Das Reden wird durch
LEDs symbolisiert.

PROG3

Die Roboter sind mit
Soundsensoren
ausgestattet. Sie
halten mithilfe eines
Berührungssensors
an.

PROG4

Der Fund im Bauch des Fisches

P1 Goldsammeln mit der Schale

Die Arme von Keloglan können auf Achsen bewegt werden.

Wenn der Roboter eingeschaltet wird, schalten sich die LEDs automatisch ein. Blinkende LEDs symbolisieren das Reden.

P2 Keloglan baut einen Palast. Er zieht mit seiner Mutter in den Palast ein

Das Programm wird durch einen Berührungssensor ausgelöst.

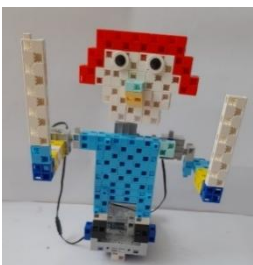
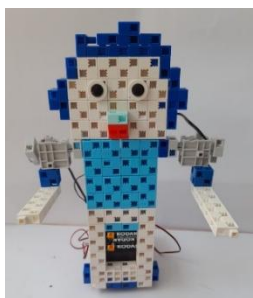
Die Arme bewegen sich auf Achsen.

Die Figur ist an einem Roboterbasis montiert, der über 2 Gleichstrommotoren verfügt. Wenn er eingeschaltet wird, startet der Roboter automatisch. Ziel ist es, dass der Roboter die vorgegebene Bahn so genau wie möglich abfährt. Dies gelingt dem Roboter auch ohne Sensor, indem die Kinder die genauen Werte des Programms einstellen und damit experimentieren.

Wenn der Roboter den Eingang des Palastes erreicht, beginnt die LED zu blinken. Wenn der Roboter den Eingang zur Hütte erreicht, beginnt die LED ebenfalls zu blinken

P3 Ferngesteuerter Roboter – die Wachen sind ständig in Bewegung.

Die Palastwachen haben 1 LED, 1 Summer und 1 Berührungssensor. Wenn Keloglan seinen Arm hebt, blinken die LEDs und der Summer zeigt das Feuer an. Wenn die Figuren den Berührungssensor drücken, schaltet sich die LED aus. Die Figuren sind auf einer Roboterbasis mit DC-Motoren montiert. Der Arm wird von einem Servomotor bewegt und 1 rote LED ist auch angeschlossen. Der Roboter wird über eine Konsole mit 4 Berührungssensoren gesteuert. Diese werden für die Steuerung verwendet. Wenn der 4. Berührungssensor gedrückt wird, bewegen sich die Arme und die Köpfe der Figuren.



P4 Keloglan beginnt sich zu verändern.

Sein Programm startet automatisch, die 2 roten LEDs leuchten auf, während er sich vorwärts bewegt. An der Vorderseite, nach unten zeigend, befindet sich 1 IR-Fotoreflektor. Wenn dieser den schwarzen Streifen erkennt, der Roboter hält an, die LEDs gehen aus. Dreht sich willkürlich nach links oder nach rechts, bis der IR-Fotoreflektor auf dem Streifen steht.