

DER SULTAN DER ELEFANTEN UND DER ROTBÄRTIGE LAHME AMEISE

DER GESANG DER AMEISEN (T3)

S18
 T3
 D10
 L1 P5

Im Fokus:

- Förderung der Kreativität (D10)



Aufgabe 1: Wie kann ein Konflikt gelöst werden?

Die Schüler sprechen über die Rollen in einer Gruppe, das Überzeugen anderer, das Niederschlagen der Schwachen und die Freiheit. Sie dramatisieren und spielen die gegebene Situation nach.

Im Fokus

- Kritisches Denken
- Sozialkompetenzen
- Staatsbürgerschaftskunde

Verwenden Sie die Ideenkarten „Spielt vor!“ aus dem Ideenbasar.

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sozialkompetenzen
- Textverstehen

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit, Konzentration
- Lebenspraktische Kompetenzen
- Begabtenförderung

Umgang mit dem Resultat:

Machen Sie eine Videoaufnahme von der dramatisierten Situation.

Ideenbasar – einige Ideen:

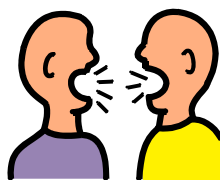
- Finden Sie eine Situation, in der Sie eine Gruppe führen, oder von anderen geführt werden. Spielen Sie sie vor!
- Dramatisieren Sie eine Situation, in der Sie die Gedanken anderer übernehmen.
- Stellen Sie sich eine Situation vor, in der die Freiheit eingeschränkt ist und dramatisieren Sie diese.

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie auf den Ideenblättern!

Schneiden Sie die Situationskarten aus!

Wählen Sie den Schwerpunkt, mit dem sich die Kinder beschäftigen sollen! Geben Sie ihnen die entsprechende Situationskarte!

Helfen Sie ihnen falls nötig, die Situation zu gestalten!



DER SULTAN DER ELEFANTEN UND DIE HINKENDE ROTBÄRTIGE AMEISE

S18
 T3-4
 L1



Einige Ideen – Konfliktlösung

Spielt es vor!

Fühlst du dich als Anführer/in in einer Gruppe? Welche Rollen kann es in der Gruppe außer der des Anführers noch geben? Welcher dieser Rollen fühlst du dir nahe?

Stellt euch Beispiele für Führung vor und dramatisiert die Situation!

Spielt es vor!

Würdest du gerne die Steuerung über die Gedanken der Menschen übernehmen? Wenn du die ganze Menschheit von einer Idee überzeugen solltest, welche wäre das? Wie leben die Menschen, die nicht an dieser Idee glauben?

Stellt euch die Situation vor und dramatisiert sie durch Beispiele!

Spielt es vor!

Was ist besser: schwach, aber groß zu sein, oder ist es besser stark, aber klein zu sein? Sollten die Starken die Schwachen unterdrücken? Ist es richtig, die Freiheit der anderen einzuschränken?

Diskutiert und vergleicht die beiden Situationen.

DER SULTAN DER ELEFANTEN UND DER ROT BÄRTIGE LAHME AMEISE

DER GESANG DER AMEISEN (T3)

S18
T3
D10
L2 P3



Im Fokus:

- Förderung der Kreativität (D10)

Ziele der Stunde:

- Textverstehen
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Gruppenarbeit organisieren

Mit der Zeit begannen die Ameisen, den Elefanten zu sehr nachzuahmen. Sie aßen wie die Elefanten und rieben sich die Rücken wie Elefanten. Der Sultan der Elefanten hatte es nicht mehr unter Kontrolle. Eines Tages rieben sich die Ameisen die Rücken im Wald, doch plötzlich hörten sie ein Lied, das sie daran erinnerte, dass sie Ameisen und keine Sklaven waren. Sie erinnerten sich an ihre Freiheit und verließen den Wald.

Als der Sultan der Elefanten davon erfuhr, wurde er wütend. Die rotbärtige lahme Ameise, inspiriert von demselben Lied, erklärte den Elefanten den Krieg. Aber die Elefanten waren stark, und die Ameisen wurden besiegt. Der Sultan der Elefanten gab den überlebenden Ameisen mehr Arbeit und noch mehr Nahrung damit sie sich wieder vermehren konnten.

Einige Ameisen wollten nicht mehr für den Sultan der Elefanten arbeiten und schlossen sich der rotbärtigen lahmen Ameise an. Sie hörten das Lied immer wieder und begannen, den Kampf gegen die Elefanten zu planen, diesmal aber mit einem besseren und klügeren Plan. Also begannen sie, im Boden zu graben.

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Eigenschaften	Interaktionen
Sultan der Elefanten	Gehen, reden	Die Figuren sprechen und haben synchronisierte Bewegungen
Die rotbärtige lahme Ameise	Gehen, reden, singen	

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!

Vorschläge

- Finde heraus, was weist darauf hin, dass die Ameisen die Elefanten imitieren
- Diskutieren Sie, warum das Lied die Ameisen beeinflusste und wie es ihnen half, sich wieder Ameisen zu fühlen
- Lassen Sie die Kinder Lieder und Gedichte sammeln, die das Gefühl der Zusammengehörigkeit in einer Gruppe verstärken.

Empfohlene Materialien

- Kamera, Computer, Beamer
- Weißes Papier, Stifte, Mappe
- Zu analysierende Beispiele

Sultan der Elefanten

Ulukepez

Ameisen

Gehen

Reden

Elefantenschule

Gebirge

Die wichtigsten Handlungen der Geschichte

Benötigte Mediendateien

**Unterteilen Sie den Textabschnitt in Teile
Erstellen Sie eine Liste der benötigten Dinge**


 Dein Name: _____
 Ich baue: _____


 Dein Name: _____
 Mein Roboter kann: _____

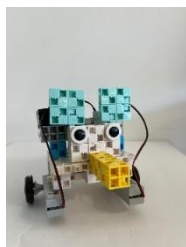
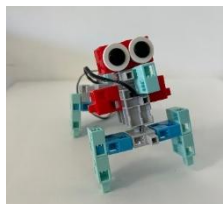

 Dein Name: _____
 Das soll auch vorhanden sein: _____


 Dein Name: _____
 Ich denke darüber nach: _____

DER SULTAN DER ELEFANTEN UND DER ROTBAERTIGE LAHME AMEISE

DER GESANG DER AMEISEN (T3)

S18
T3
D10
L3-4
P4



Im Fokus:

- Förderung der Kreativität (D10)

Ziele der Stunde:

- Feinmotorik,
- Problemlösung,
- Entscheidungen treffen



Empfohlene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set) und das ArTeC Robotikset (mind. 1 oder 2 Studuino Quader, 2 Servomotoren, 2 Summer, 2 Berührungssensoren, 1 Soundsensor), Zahnräder, Antriebs-schienen, Grundplatten
- Videos, Auszüge aus Cartoons und Puppentheaterspiele die in der letzten Stunde verwendet wurden
- Gedankenkarte oder Tabellenentwurf, Handlung der Geschichte
- Charakterkarten und Roboter-Aufgabenkarten
- Schreibzeug

Vorschläge

- Diskutieren Sie, wie die Roboter eingesetzt werden können, um verschiedene Melodien und Klangeffekte zu unterscheiden
- Untersuchen Sie, wie Zahnräder und Antriebsschienen funktionieren.

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

- Programmierung des Servomotors
 - Bewegen des Arms in einen bestimmten Winkel (3.a)
 - Wiederholte Bewegung des Arms (3.b)
 - Synchronisierte Bewegung von 2 oder mehr Servomotoren (3.d)
- Testen und Programmieren eines Berührungssensors (4.a, 4.b, 4.c)
- Testen und Programmieren des Soundsensors (9.a, 9.b)
- LED verwenden (5.a, 5.b, 5.c)
- Buzzer verwenden (6.a, 6.b)
- Funktionen verwenden (12.a)

Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters: _____

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

Teil	Stückzahl	Notiz
ArTeC Blöcke		
ArTeC Robotikset		
Studuino Quader		
Servomotoren		
Summer		
Berührungssensoren		
Soundsensor		
Zahnräder		
Antriebs-schienen		
Grundplatten		

Wähle die Teile aus, die du brauchst! Kennzeichne, was du verwendest! Bitte kleben Sie die kleinen Graue-Sensoren (Unterstützung) Ordnen Sie in der Tabelle!

So lassen sich programmieren ich meinen Roboter:

Was verwende ich?	Was passiert?	Was? (Dreh+/-)	Was? (Zeit)	Was? (Wartezeit)	Was? (Dreh+/-)

So funktioniert mein Roboter: _____

Schreibe vollständige Sätze anhand der Tabelle ab!

Ameisen
Elefanten

Motorisierte
Zahnradfolgen zur
Demonstration
des Übergangs
und der
Umkehrung

PROG1

Die
Drehrichtung
des Räderwerks
ist bereits
programmiert

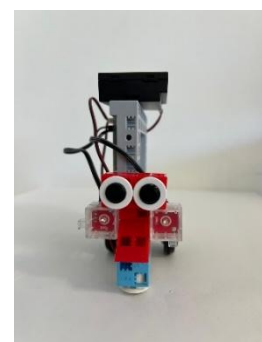
PROG2

Übergänge und
Umkehrungen werden
auf einer beweglichen
Bühne auf verdeckten
Antriebsschienen
durchgeführt.

PROG3

Ein Roboter, der
auf verschiedene
Geräuschpegel
reagiert.

PROG4



DER SULTAN DER ELEFANTEN UND DER ROT BÄRTIGE LAHME AMEISE

DER GESANG DER AMEISEN (T3)

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Motorisierte
Zahnradfolgen zur
Demonstration des
Übergangs und der
Umkehrung

PROG1

Die
Drehrichtung
des Räderwerks
ist bereits
programmiert

PROG2

Übergänge und
Umkehrungen werden auf
einer beweglichen Bühne
auf verdeckten
Antriebsschienen
durchgeführt.

PROG3

Ein Roboter, der
auf verschiedene
Geräuschpegel
reagiert.

PROG4



Ameisen graben unter dem Palast

P1 Motorisiertes, aber noch nicht programmiertes Gerät

- Je 2 Ameisen und Elefanten sind auf Zahnräder montiert. Der eine DC-Motor dreht ein kleines Zahnrad und dieses treibt den ganzen Mechanismus an, wenn der Batteriehalter eingeschaltet wird. Durch Ein- und Ausschalten des Batteriehalters kann die Szene abgespielt, angehalten und neu gestartet werden.

P2 Programmierte Zahnradserie

- Basierend auf P1, aber mit programmierbarem Studuino Quader und 2 Berührungssensoren zur Steuerung der Drehrichtung. Beim Drücken des ersten Berührungssensors drehen sich die Räder bis die roten Elefanten nach vorne bewegt werden, die Ameisen „verwandeln“ sich in Elefanten. Drückt man auf den anderen Knopf: die Zahnräder drehen sich in die andere Richtung, die Ameisen werden wieder vorwärts bewegt, also die Ameisen fühlen sich wieder wie Ameisen.

P3 Puppentheater mit einer auf Antriebsschienen beweglichen Bühne

- Die zwei Servomotoren, die die Figuren drehen, können auf Antriebsschienen mit zwei voneinander unabhängig beweglichen Servomotoren zur Mitte und zur Seite der Bühne bewegt werden. Das Robotertheater wird durch zwei Berührungssensoren gesteuert. Drückt man auf den einen, werden die beiden oberen Servomotoren vom Rand in die Mitte bewegt, die sich dann vor den Ameisen befinden. Wenn der Roboter die Mitte erreicht, drehen sich die Servomotoren und die roten Elefanten werden nach vorne bewegt (Umschaltung). Der andere Berührungssensor bringt den Roboter in seine Ausgangsposition zurück, d.h. die Servomotoren, die die Figuren bewegen werden zurück zum Rand bewegt, drehen sich zurück und die Ameisen werden wieder nach vorne bewegt (Wechsel zurück).

P4 Klanggesteuertes Puppentheater

- Wie P3, aber der Roboter wird durch einen Tonsensor gesteuert. Das Programm startet zu leiser Musik, und setzt zu einem lauten Klatschen zurück.

