

DER KLEINE PRINZ

DIE ROSE (T2)



S22
T2
D1
L1 P3

Fokus auf:

- Textverständnis (D1)

Aufgabe 1: Stellen Sie sich eine riesige Wüste vor und modellieren Sie sie!

Jede Lösung ist gut!

Es können alle Arten von Werkzeugen und Materialien verwendet werden!
 Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar verwenden, eigene Ideen entwickeln oder die Kinder einfach kreativ sein lassen.



Ideenbasar – einige Ideen:

- Sie können Sand oder Grieß und Farbe verwenden, um ein Sandbild über eine Wüste zu gestalten.
- Sie können lufttrocknende Keramik oder Plastilin, Kieselsteine, Plastikpflanzen und -tiere sowie recycelte Materialien verwenden, um ein Modell oder ein Diorama zu bauen.

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Entwicklungsbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Kreativität
- Geografie

Zusätzlich:

- Lebenskompetenzen
- Fach – Kunsthandwerk
- Talentförderung
- Soziale Kompetenzen

Aufgabe 3: Was sind die Merkmale der Wüstenbiosphäre?

Jede Lösung ist gut!

Es können alle Arten von Werkzeugen und Materialien verwendet werden!
 Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar verwenden, eigene Ideen entwickeln oder einfach die Kinder kreativ sein lassen.

Tagestemperatur	
Nachttemperatur	
Niederschlag	
Wind	
Vegetation	
Fauna	

Ideenbasar – einige Ideen:

- Füllen Sie die Tabelle auf dem Ideenblatt über die Wetterbedingungen, Vegetation und Fauna der Wüsten aus.
- Sehen Sie sich Videos über verschiedene Wüsten an und sammeln Sie deren gemeinsame und unterschiedliche Merkmale.

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Machen Sie Fotos von Gebäuden während ihrer Bauphase und nach ihrer Fertigstellung.

Entwicklungsbereiche:

Im Fokus:

- Thema – Natur
- Kritisches Denken
- Lebenskompetenzen
- Räumliche Orientierung

Außerdem:

- Kreativität
- Soziale Kompetenzen
- Talentförderung

So verwalten Sie die Ergebnisse:

Organisieren Sie die fertigen Fotos entweder in einem Online-Archiv oder gedruckt auf einer Pinnwand. Wenn die Kinder Notizen gemacht haben oder noch weitere Ideen übrig sind, fügen Sie diese ebenfalls hinzu.

DER KLEINE PRINZ

DIE ROSE (T2)



S22
T2
D1
L1 P4

Fokus auf:

- Textverständnis (D1)

Aufgabe 3: Bauen Sie Ihr eigenes Sonnensystem! Erstellen Sie ein Sonnensystem mit Pappmaché-Techniken!

Jede Lösung ist gut!

Es können alle Arten von Werkzeugen und Materialien verwendet werden!
 Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar verwenden, sich eigene Ideen ausdenken oder einfach die Kinder kreativ sein lassen.



Ideenbasar – einige Ideen:

- Besprechen Sie die Eigenschaften und die Reihenfolge der Planeten des Sonnensystems!
- Basteln Sie die Planeten aus Luftballons und Pappmaché!
- Bemalen Sie sie entsprechend ihren Eigenschaften!
- Hänge sie in der richtigen Reihenfolge an die Decke!

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Entwicklungsbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Kreativität
- Geografie
- Mathematik

Außerdem:

- Lebenskompetenzen
- Fach – Kunst und Handwerk
- Talentförderung
- Soziale Kompetenzen

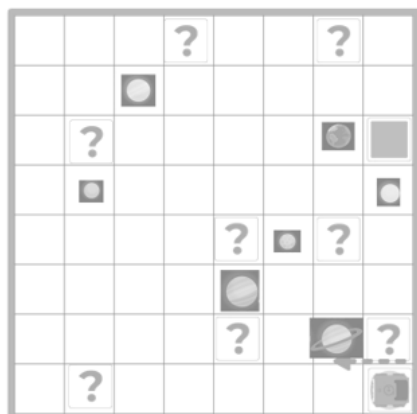
So verwalten Sie die Ergebnisse:

Organisieren Sie die fertigen Fotos entweder in einem Online-Archiv oder gedruckt auf einer Pinnwand.
 Wenn die Kinder Notizen gemacht haben oder zusätzliche Ideen übrig geblieben sind, fügen Sie diese ebenfalls bei.

Aufgabe 4: Erkundet mit euren Robotern das Sonnensystem!

Jede Lösung ist gut!

Es können alle Arten von Werkzeugen und Materialien verwendet werden!
 Sie können die Ideen und Materiallisten aus dem Ideenbasar nutzen, eigene Ideen entwickeln oder einfach die Kinder kreativ sein lassen.



Ideenbasar – einige Ideen:

- Es können verschiedene Arten von Bodenrobotern verwendet werden.
- Die bildschirmfreie Programmierung der Roboter kann auf Farbcodierung, Drucktasten für die Richtungen, Steuerung per Anwendung usw. basieren.
- Programmieren Sie den Roboter so, dass er durch die Felder fährt und die Planeten in der richtigen Reihenfolge markiert!

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Machen Sie Fotos von Gebäuden, während sie gebaut werden und wenn sie fertig sind.

Entwicklungsbereiche:

Im Fokus:

- Räumliche Orientierung
- Kreativität
- Algorithmisches Denken

Außerdem:

- Lebenskompetenzen
- Fach – IT
- Talentförderung

DER KLEINE PRINZ

DIE ROSE (T2)



S22
T2
D1
L1 P5

Fokus auf:

- Textverständnis (D1)

Aufgabe 5: Lass ein paar Bohnen keimen! Beobachte, wie Licht und Temperatur die Keimung der Bohnen beeinflussen!

Jede Lösung ist gut!

Es können alle Arten von Werkzeugen und Materialien verwendet werden!
 Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar nutzen, eigene Ideen entwickeln oder einfach die Kinder kreativ sein lassen.



Ideenbasar – einige Ideen:

- Bereiten Sie vier identische Keimbehälter mit einer dicken Schicht feuchter Watte in einer flachen Schüssel vor und legen Sie ein paar trockene Bohnen darauf!
- Stellen Sie die 4 Schalen an 4 verschiedene Orte mit unterschiedlicher Temperatur und Beleuchtung!
- Beobachten Sie, wie sich die Bohnen entwickeln! Machen Sie jeden Tag ein Foto von den wachsenden Pflanzen!
- Tragen Sie die Beobachtungen in eine Tabelle ein, machen Sie Fotos.
- Erstellen Sie aus den Fotos ein Zeitraffervideo! (z. B. <https://www.youtube.com/watch?v=I36VF7ZVy-o>)

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Entwicklungsbereiche:

Im Fokus:

- Lebenskompetenzen
- Kritisches Denken
- Natur

Außerdem:

- Soziale Kompetenzen
- Verantwortungsbewusstsein
- Talentförderung

Aufgabe 6: Wie zeigen sich Emotionen im Gesicht? Welchen Emotionen entsprechen diese Gesichtsausdrücke?

Jede Lösung ist gut!

Es können alle Arten von Werkzeugen und Materialien verwendet werden!
 Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar nutzen, eigene Ideen entwickeln oder einfach die Kinder kreativ sein lassen.



Ideenbasar – einige Ideen:

- Verwenden Sie Modelliermasse, um Gesichter mit verschiedenen Emotionen auf den Köpfen auf den Seiten des Ideenblatts zu formen!
- Stellen Sie Freude, Traurigkeit, Angst, Stolz und Scham dar.

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Fotografieren Sie Gebäude während ihrer Bauphase und nach ihrer Fertigstellung.

Entwicklungsbereiche:

Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen
- Feinmotorik
- Lebenskompetenzen
- Räumliche Orientierung
- Kreativität

Außerdem:

- Fach – Kunst und Handwerk
- Talentförderung

So verwalten Sie die Ergebnisse:

Organisieren Sie die fertigen Fotos entweder in einem Online-Archiv oder gedruckt auf einer Pinnwand. Wenn die Kinder Notizen gemacht haben oder zusätzliche Ideen übrig geblieben sind, fügen Sie diese ebenfalls bei.

DER KLEINE PRINZ

DIE ROSE (T2)



S22
T2
D1
L2 P3

Im Fokus:

- Textverständnis (D1)

Ziele der Lektion:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungsfindung
- Organisation von Gruppenarbeit

Antoine de Saint-Exupéry erzählt, wie er die Blume des kleinen Prinzen besser kennenlernte, eine einzigartige Blume, die anders war als alle anderen. Auf seinem Planeten waren die Blumen immer schlicht, zurückhaltend, vergänglich und unprätentiös gewesen. Aber diese eine, die aus einem geheimnisvollen Samen entstanden war, hatte sich große Mühe gegeben, sich schön zu machen. Lange Zeit hatte sie sich heimlich vorbereitet, ihre Farben und Blütenblätter angepasst und sich begehrenswert gemacht ... Und als sie schließlich bei Sonnenaufgang erblühte, zeigte sie sich in ihrer ganzen Pracht, gähnte sanft und entschuldigte sich dafür, dass sie zerzaust war.

Der kleine Prinz war erstaunt. Sie war schön, sie wusste es und sie versuchte nicht, es zu verbergen. Doch schon bald zeigte sich diese anmutige Blume als eitel, launisch und ein wenig kompliziert. Sie beklagte sich über die Kälte, verlangte einen Schutzschirm und prahlte mit ihren Dornen, die Tiger abwehren sollten, obwohl es auf ihrem Planeten keine gab. Der kleine Prinz, jung und voller guter Absichten, wusste nicht, wie er reagieren sollte. Sie beunruhigte ihn, gab ihm ein schlechtes Gewissen und ließ ihn im Zweifel zurück. Mit der Zeit vertraute er der Autorin an, wie sehr ihn ihre Worte verletzt hatten, wie sehr er sie missverstanden hatte. Er hatte ihre ungeschickten Bemerkungen, ihren Stolz oder ihre Angst ernst genommen und war gegangen, weil er dachte, sie liebe ihn nicht. Mit tiefer Zärtlichkeit und einem Hauch von Bedauern gab er zu, dass er sie hätte ansehen sollen, anstatt ihr zuzuhören. Er hätte die schüchterne und unbeholfene Liebe erraten sollen, die sich hinter ihren kleinen Tricks verbarg. Aber er sagte, er sei zu jung gewesen, um zu wissen, wie man liebt.

Vorschläge

- Identifizieren Sie die Figuren im Text, wobei Sie besonders auf die wichtigsten Handlungspunkte, Charaktereigenschaften, Emotionen und Handlungen achten sollten.
- Diskutieren Sie, was Fantasie bedeutet.
- Sprechen Sie über die Ehrlichkeit von Freundschaften und Beziehungen, die auf Interessen basieren.

Charakter	Merkmale	Interaktionen
Der kleine Prinz	Sanfte Stimme Nicht verloren, müde oder durstig Ruhig, ernst Erfreut	Weckt den Flieger Bittet ihn, ein Schaf zu zeichnen Wiederholt die Bitte
Flieger	Fühlt sich isoliert Ist fassungslos	Sein Flugzeug ist in der Wüste liegen geblieben Trübe, ein Schaf zu zeichnen stürzt

Verwendung der Charakterkarte:

Jeder Schüler füllt seine eigene Charakterkarte aus:

- schreibt den Namen des Charakters
- seine Eigenschaften, Bewegungen, Reaktionen usw.
- sammelt die Elemente der Umgebung, andere Accessoires, Dinge, die gebaut werden sollen
- denkt über die Phasen, Werkzeuge und Materialien für den Bau des Roboters

Die Schüler können mehr Teile jedes Teils der Charakterkarte verwenden Karte verwenden!

Der kleine Prinz, Schaf, Kiste

Öffnen, schließen, geht in die Kiste

Wüste, Baum, Flieger

Die wichtigsten Handlungen der Geschichte
Benötigte Mediendateien
Teilen Sie den Textabschnitt in Teile auf

Erstellen Sie eine Liste der benötigten Dinge

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: _____

DER KLEINE PRINZ

DIE ROSE (T2)



S22
T2
D1
L3-4 P4

Empfohlene Materialien

- ArTeC-Bausteine (mindestens das 112-teilige Set) und ArTeC-Roboterset (mindestens 1 Studuino-Motherboard, 1 Servomotor, 2 Berührungssensoren, 2 rote LEDs, 1 IR-Fotoreflektor)
- Charakterkarten und Vorlage für Roboter-Aufgabenkarten
- Bleistift

Vorschläge

Gehen, Taumeln

- Mit Kindern darüber sprechen, wie sich Menschen und Tiere bewegen
- Machen Sie gemeinsam einige Bewegungen, damit die Kinder die Phasen ihrer Bewegungen beobachten können
- Zeigen Sie den Kindern anatomische Puppen in Bewegung
- Bauen Sie Figuren mit beweglichen Körperteilen aus ArTeC-Blöcken

Im Fokus:

- Textverständnis (D1)

Lernziele:

- Problemlösung
- Entscheidungsfindung
- Körperbild

Wie füllt man die Roboterkarte aus?

- Wählen Sie die Aktivität des Roboters und die Komplexität des Programms entsprechend den Fähigkeiten des Kindes aus, basierend auf der Aktivitätskarte, dem Entwicklungsaspekt und dem Programmierlevel.
- Bei Bedarf (z. B. zur Verdeutlichung oder Differenzierung) können zusätzliche Roboter-Karten ausgefüllt werden.
- Entwerfen Sie den Roboter mit mehreren Möglichkeiten zum Bauen/Programmieren!
- Füllen Sie die Roboterkarten in der Zielsprache aus!
- Es müssen nicht alle Spalten der Tabelle ausgefüllt werden, sondern nur diejenigen, die für die spezifische Funktion des Roboters relevant sind.
- Beschreiben Sie anhand jeder Zeile der Tabelle die Funktionsweise des Roboters in der Zielsprache mit grammatikalisch korrekten Sätzen.

Schwanken Sprechen

Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters: _____

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

Steuerung	Servomotor	DC-Motor	Sound sensor	Light sensor
Accelerometer	Ultrasonic sensor	Touch sensor	Electronic Scale	LED
Grün: Sensoren	Unterstützung	Früher: du in der Technik!		

Wähle die Teile aus, die du brauchst! Kontrolliere, was du verwendest! Bilde Aktionen!

So baue und programmiere ich meinen Roboter:

Was verwende ich?	Was passiert?	Was? (Bsp. 1)	Was? (Bsp. 2)	Wohin? Wie lange? (Bsp. 1)	Wohin? Wie oft? (Bsp. 2)

So funktioniert mein Roboter: _____

Schreibe vollständige Sätze anhand der Tabelle oben!

Verwandte Themen in der Technik-Ecke

- Programmierung des Servomotors
 - Servomotor in einen bestimmten Winkel bewegen (3.a, 3.b)
 - Wiederholte Bewegungen eine bestimmte Anzahl von Malen (3.b)
- Verwendung von Berührungssensoren (4.a)
- Testen und Programmieren eines IR-Fotoreflektors (7.a, 7.c, 7.e)
 - Verwendung eines IR-Fotoreflektors zur Erkennung eines Objekts (7.d, 7.e)

Kleiner Prinz und Rose axial gebaute Figuren

PROG1

Puppentheater. Die Rose wird durch eine rote LED dargestellt

PROG2

Puppentheater mit schwingender Rose

PROG3

Puppentheater mit schwingender Rose ausgelöst durch Infrarotsensor

PROG4

DER KLEINE PRINZ

DIE ROSE (T2)



S22
T2
D1
L3-4 P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmierstufen

Der kleine Prinz und
die Rose axial
gebaute Figuren

PROG1

Puppentheater. Die
Rose wird durch eine
rote LED dargestellt

PROG2

Puppentheater mit
schwingender Rose

PROG3

Puppentheater mit
schwingender Rose
ausgelöst durch
Infrarotsensor

PROG4

Die Rose

P1 Das Gießen der Rose nachspielen

- Die Szene wird mit der konstruierten Figur des kleinen Prinzen und der Rose nachgespielt.
- Der Arm der Figur des kleinen Prinzen kann axial bewegt werden

P2 Rückmeldung mit LED

- Der Planet ist wie ein Puppentheater konstruiert
- Die rote LED in der Mitte der Rose blinkt, wenn sie eingeschaltet wird

P3 Bewegliche Blume

- Die Rose ist auf einem Gleichstrommotor aufgebaut und kann sich mit Hilfe eines Rahmens kontinuierlich drehen.
- Wenn der Roboter eingeschaltet wird, beginnt sich die Rose zu bewegen und die LED in der Mitte zu blinken

P4 Roboter wird durch Sensor eingeschaltet

- Der Roboter ist ähnlich wie P3 aufgebaut, verfügt jedoch zusätzlich über einen Infrarotsensor
- Wenn der kleine Prinz vor den Infrarotsensor gestellt wird, beginnt sich der Roboter zu bewegen, die Rose beginnt sich zu bewegen und die LED in der Mitte beginnt zu blinken

