

DER KLEINE PRINZ

DER FUCHS (T4)



S22
T4
D5
L1 P3

Fokus auf:

- Soziale Kompetenzen (D5)

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

DER FUCHS (T4)



S22
T4
D5
L1 P3

Fokus auf:

- Soziale Kompetenzen (D5)

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

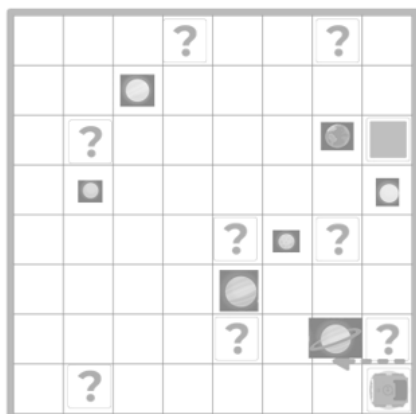
So verwalten Sie die Ergebnisse:

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

DER FUCHS

(T4)



S22
T4
D5
L1 P3

Fokus auf:

- Soziale Kompetenzen (D5)

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

DER FUCHS (T4)



S22
T4
D5
L2 P3

Eines Tages traf der kleine Prinz einen Fuchs, der sich unter einem Apfelbaum zusammengerollt hatte.

Der Fuchs wollte nicht spielen, er war nicht gezähmt. Neugierig fragte der kleine Prinz, was das bedeutete.

Der Fuchs erklärte, dass "zähmen" bedeute, eine Verbindung aufzubauen, jemanden in der Welt einzigartig zu machen. Vorher hätten sie einander nichts bedeutet. Aber indem sie sich kennenlernten, würden sie unersetzlich werden.

Der Fuchs führte ein eintöniges Leben: Er jagte Hühner, und Menschen jagten ihn. Alles war immer gleich.

Aber wenn der kleine Prinz ihn zähmte, würden sogar die bisher bedeutungslosen Weizenfelder ihn an das goldene Haar des Jungen erinnern und Erinnerungen, Schönheit und Zärtlichkeit in sich tragen.

Der kleine Prinz willigte ein, den Fuchs zu zähmen. Er lernte Geduld, Stille und die Bedeutung von Ritualen – diese kleinen Verabredungen, die der Zeit ihren Sinn geben und das Warten schön machen. Jeden Tag saßen sie ein wenig näher beieinander, bis die Zeit kam, sich zu verabschieden.

Da war der Fuchs traurig. Er wusste, dass er weinen würde. Aber er bereute nichts. Denn jetzt hatte er einen Freund.

Er hatte das Weizengras lieben gelernt, das ihn an das Haar des kleinen Prinzen erinnerte. Er schätzte die Verbindung, die sie geknüpft hatten.

Er hatte etwas Unsichtbares, aber Wesentliches gewonnen.

Bevor sie sich trennten, vertraute er dem kleinen Prinzen ein Geheimnis an:

"Man sieht nur mit dem Herzen gut. Das Wesentliche ist für die Augen unsichtbar."

Der kleine Prinz ging zurück, um sich die Rosen anzusehen, die alle wie seine aussahen. Aber jetzt verstand er: Seine Rose war einzigartig, weil er sie geliebt, gepflegt und beschützt hatte, weil er Zeit mit ihr verbracht hatte. Es war die Verbindung, die Zeit, die er ihr gewidmet hatte, die sie unersetzlich machte.

Und als er zurückkehrte, um sich vom Fuchs zu verabschieden, trug er dieses Geheimnis für immer mit sich: Man wird verantwortlich für das, was man gezähmt hat. Er wusste nun, dass er für seine Rose verantwortlich war.

Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen (D5)

Ziele der Lektion:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungsfindung
- Organisation von Gruppenarbeit

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 Trise, ein Schaf zu zeichnen stürzt

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.

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

DER FUCHS (T4)



S22
T4
D5
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, Tauseln

- 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:

- Soziale Kompetenzen (D5)

Ziele der Lektion:

- 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.

Schritt
Sitzen
Schwanzwedeln

Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters: _____

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

Wähle die Teile aus, die du brauchst! Kontrolliere, was du verwendest! Blau: Aktionen Grün: Sensoren Unterstrichen: Funktion, die in der Zielsprache

So baue und programmiere ich meinen Roboter:

Wie verbinde ich?	Wie passe ich?	Wofür? (Funktion)	Wofür? (Komplexität)	Wofür? Wie lange?	Wofür? Wie oft?

So funktioniert mein Roboter: _____

Schreibe vollständige Sätze anhand der Tabelle!

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)

Der Fuchs rollt auf Zahnrädern und hat eine axial aufgebaute Figur wie der kleine Prinz

PROG1

Das Wedeln mit dem Schwanz des Fuchses zeigt seine Gefühle

PROG2

Das Wedeln mit dem Schwanz und die Stimme des Fuchses zeigen seine Gefühle

PROG3

Der Fuchs kommt dem kleinen Prinzen immer näher

PROG4

DER KLEINE PRINZ

DER FUCHS (T4)



S22

T4

D5

L3-4 P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmierstufen

Der kleine Prinz ist eine axial aufgebaute Figur, der Fuchs rollt auf Zahnrädern

PROG1

Das Wedeln mit dem Schwanz des Fuchses zeigt seine Gefühle

PROG2

Das Wedeln mit dem Schwanz und die Stimme des Fuchses zeigen seine Gefühle

PROG3

Der Fuchs kommt dem kleinen Prinzen immer näher

PROG4

Der Fuchs

P1 Eine Konstruktion, die sich ohne Programmierung bewegt

- Der kleine Prinz ist mit einem Achsenarm gebaut
- Der Fuchs wird von einem Gleichstrommotor angetrieben, der an einen Batteriehalter angeschlossen ist
- Wenn der Batteriehalter eingeschaltet wird, startet der Fuchs, wenn er ausgeschaltet wird, stoppt der Fuchs

P2 Emotionen durch Bewegung ausdrücken

- Der kleine Prinz ist mit einem Achsenarm gebaut
- Der Fuchs basiert auf einer Roboterplattform, ein Servomotor bewegt seinen Schwanz, langsame Bewegungen drücken Angst aus.
- Der Motor startet automatisch, wenn der Roboter eingeschaltet wird.

P3 Emotionen durch Bewegung ausdrücken

- Der kleine Prinz ist mit einem Spindelarm gebaut.
- Der Fuchs ist auf einer Roboterbasis aufgebaut, der Roboter startet automatisch.
- Ein Servomotor bewegt seinen Schwanz und bewegt sich dann langsam auf den kleinen Prinzen zu, um ihm seine Freundschaft anzubieten.
- Schließlich ertönt der Summer

P4 Kooperierende Roboter

- Der kleine Prinz ist auf einer Roboterbasis aufgebaut
- Der Fuchs basiert ebenfalls auf einer Roboterbasis, der Roboter startet automatisch.
- Der Fuchs bewegt sich mehrmals vor und zurück, um seine Furchtlosigkeit zu zeigen, bleibt schließlich beim kleinen Prinzen und blinkt mit dem Summer, um seine Freundschaft zu signalisieren.

