

ODYSSEE

DER MEISTER DER WINDEN

(T4)

S23
T4
D1
L1 P3

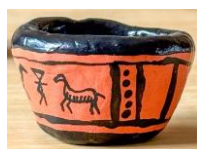


Im Fokus:

- Textverständnis (D1)

Aufgabe 1: Basteln Sie etwas! Gestalten Sie ein Mosaikbild oder eine „antike“ griechische Vase! Jede Lösung ist gut!

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



Ideenbasar – einige Ideen:

- Sie können farbige Papierstücke, zerbrochene farbige Fliesen, Kieselsteine oder farbige Perlen sowie Verschlusskappen verwenden, um ein Mosaikbild zu gestalten
- Sie können lufttrocknende Keramik oder Plastilin und schwarze Farbe verwenden, um eine griechische Vase herzustellen.
- Sie können mit Hilfe der Vorlage eine beliebige Vase rollen.

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Entwicklungsbereiche: **Außerdem:**

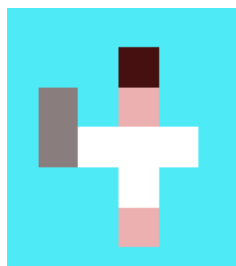
Im Fokus:

- Feinmotorik
- Kreativität
- Geschichte
- Mathematik

- Lebenskompetenzen
- Fach – Staatsbürgerkunde
- Talentförderung
- Soziale Kompetenzen

Aufgabe 3: Erstelle ein Pixelkunstbild! Verwende die Technik, um es zu vergrößern und zu verkleinern! Jede Lösung ist gut!

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



Ideenbasar – einige Ideen:

- Sie können ArTeC-Blöcke und Grundplatten verwenden
- Sie können in der Piskelapp-Anwendung arbeiten
- Mithilfe der Vorlage können die Schüler das Bild gemäß binären Farbcodes ausmalen

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Fotografieren Sie Gebäude während ihrer Bauphase und nach ihrer Fertigstellung.

Entwicklungsbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Räumliche Orientierung
- Kreativität
- Mathematik, IT

Außerdem:

- Lebenskompetenzen
- Soziale Kompetenzen
- 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.

ODYSSEE

DER MEISTER DER WINDEN

(T4)

S23
T4
D1
L1 P4



Im Fokus:

- Textverständnis (D1)

Aufgabe 2: Blindenkuh spielen! Spielt ein Spiel, bei dem ihr euch gegenseitig führt!

Jede Lösung ist gut!

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



Ideenbasar – einige Ideen:

- Verbinden Sie einem Kind in der Klasse die Augen. Seine Aufgabe ist es, die anderen zu fangen. Nutzen Sie Geräusche und Berührungen, um seine Aufmerksamkeit zu erregen.
- Verbinden Sie einem Kind aus der Klasse die Augen mit einem Schal. Bauen Sie mit Tischen, Stühlen und anderen Gegenständen einen Hindernisparcours im Raum auf! Führen Sie die Kinder durch den Hindernisparcours! Sie können sie mit Worten, anderen Geräuschen oder Berührungen führen – vereinbaren Sie dies vorher!
- Achten Sie darauf, dass keine Unfälle passieren!

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Entwicklungsbereiche: Darüber hinaus:

Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen
- Lebenskompetenzen
- Räumliche Orientierung
- Kreativität
- Fach – Staatsbürgerkunde
- Talentförderung

Aufgabe 4: Hilf den Seeleuten bei der Flucht!

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:

- Gruppieren Sie die Schafe auf der Teigplatte.
- Wählen Sie die Zahlen aus, die bei Division durch 3 einen Rest von 1 ergeben.

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Fotografieren Sie Gebäude während ihrer Bauphase und nach ihrer Fertigstellung.

Entwicklungsbereiche:

Im Fokus:

- Mathematik, IT
- Lebenskompetenzen
- Feinmotorik
- Räumliche Orientierung
- Außerdem:**
 - Soziale Kompetenzen
 - Talentförderung

ODYSSEE

DER MEISTER DER WINDEN

(T4)

S23

T4

D1

L2 P3



Im Fokus:

- Textverständnis (D1)

Ziele der Lektion:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungsfindung
- Organisation von Gruppenarbeit

Nachdem Odysseus sich mit seinen Gefährten auf der Insel wiedervereinigt hat, erzählt er ihnen von ihren Abenteuern mit den Zyklopen. Dann teilen sie sich die von Polyphem gestohlenen Herden, und Odysseus beschließt, Zeus einen Widder als Opfer darzubringen, in der Hoffnung, den Zorn Poseidons zu besänftigen. Am nächsten Morgen befiehlt Odysseus seinen Männern, sich auf die Abreise vorzubereiten, und sie beginnen ihre Reise zurück nach Ithaka. Während ihrer Reise machen sie Halt in Äolien, einer schwimmenden Insel, dem Königreich des Äolus, des Herrschers der Winde, der sie mit bemerkenswerter Gastfreundschaft empfängt. Äolus lebt in einem prächtigen Palast, umgeben von seiner Frau und seinen zwölf Kindern. Nachdem sie viele Festessen miteinander geteilt und über Odysseus' Heldentaten während des Trojanischen Krieges gesprochen haben, bietet Äolus, bewegt von seinem Wunsch, nach Hause zurückzukehren, um sich mit seiner Frau Penelope und seinem Sohn Telemachos wieder zu vereinen, ihm ein kostbares Geschenk an. Er schenkt ihm einen Weinschlauch aus Rindsleder, der alle heftigen Winde enthält, außer dem, der sie direkt nach Ithaka bringen wird. Äolus rät Odysseus, dies geheim zu halten und den Weinschlauch nicht zu öffnen, sonst würden sie alles verlieren. Nach einem herzlichen Abschied setzen Odysseus und seine Männer ihre Reise fort, voller Hoffnung, nach Hause zurückzukehren.

Charakter	Eigenschaft en	Interaktionen
Odysseus	Stark, mutig,	Opfert Zeus einen Widder Möchte zu seiner Familie zurückkehren
Seeleute	Stark, müde	Wiedervereinigung mit ihren Gefährten
Äolus	Bewegt von Odysseus' Wunsch, nach Hause zurückzukehren	König der Winde Lebt mit seiner Familie in einem prächtigen Palast

Vorschläge

- Identifizieren Sie die Figuren im Text, wobei Sie besonders auf die wichtigsten Handlungspunkte, Charaktereigenschaften, Emotionen und Handlungen achten sollten.
- Sammeln Sie Informationen über verschiedene Winde und Stürme.
- Sammeln Sie Geschichten über Inseln
- Sammeln Sie Informationen über antike griechische Festessen

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!

Odysseus, Seeleute, Aeolus

Bewegen, gehen, essen, sprechen, Boot rudern

Insel, Palast, Esstisch

Die wichtigsten Handlungen der Geschichte
Benötigte Mediendateien
Teilen Sie den Textabschnitt in Abschnitte auf
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: _____

ODYSSEE

DER MEISTER DER WINDEN

(T4)

S23

T4

D1

L3-4 P4



Empfohlene Materialien

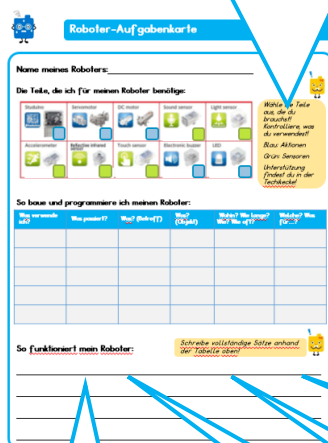
- ArTeC-Bausteine (mindestens das 112-teilige Set) und ArTeC-Roboterset (mindestens 1 Studuino-Motherboard, 2 Gleichstrommotoren, 2 Servomotoren, 2 Berührungssensoren, 1 Summer, 2 rote LEDs, 1 IR-Fotoreflektor, 1 Geräuschsensor, Antriebsschienen, Zahnräder)
- Charakterkarten und Vorlage für Roboteraufgaben
- Bleistift

Vorschläge

Gehen, Tauseln

- Mit Kindern darüber sprechen, wie sich Menschen 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

Schritt
Stolpern
Schreien



Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters: _____

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

Teil	Menge	Notiz
Motor	2	
Servomotor	2	
Berührungssensor	2	
Summer	1	
LED	2	
IR-Fotoreflektor	1	
Geräuschsensor	1	
Antriebsschiene	1	
Zahnrad	1	

Sie bauen und programmieren ich meinen Roboter:

Test	Wie oft?	Ergebnis
1. Test	10 Mal	
2. Test	10 Mal	
3. Test	10 Mal	
4. Test	10 Mal	
5. Test	10 Mal	
6. Test	10 Mal	
7. Test	10 Mal	
8. Test	10 Mal	
9. Test	10 Mal	
10. Test	10 Mal	

Sie funktioniert mein Roboter: _____

Schreibe vollständige Sätze anhand der Tabelle auf!

Im Fokus:

- Textverständnis (D1)

Ziele der Lektion:

- Problemlösung
- Entscheidungsfindung
- Körperbild

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 im Technikbereich

- Programmierung von Gleichstrommotoren (2.a, 2.b)
- Programmierung von Servomotoren
 - Bewegen des Servomotors auf einen bestimmten Winkel (3.a, 3.b)
 - Wiederholte Bewegungen eine bestimmte Anzahl von Malen (3.b)
- Verwendung von Berührungssensoren (4.a)
 - Fernbedienung aus 4 Berührungssensoren (4.d)
- LED-Beleuchtung (5.a)
- Verwendung eines Summers (6.a,b)
- Testen und Programmieren des IR-Fotoreflektors (7.a, 7.c, 7.e)
 - Verwendung des IR-Fotoreflektors zur Erkennung eines Objekts (7.d, 7.e)
- Testen des Geräuschsensors (9.a)
 - Aktivieren des Roboters mit Sprache (9.b)

König, Königin und Odysseus als axial gebaute Figuren

PROG1

Puppentheater mit dem König und Odysseus, angetrieben durch Servomotoren

PROG2

Von der Königin ausgelöstes Puppentheater

PROG3

Puppentheater mit Zahnrädern und Antriebsschienen

PROG4

ODYSSEE

DER MEISTER DER WINDEN (T4)

S23

T4

D1

L3-4 P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmierstufen

König, Königin und
Odysseus als axial
aufgebaute Figuren

PROG1

Puppentheater mit dem
König und Odysseus,
ausgestattet mit
Servomotoren

PROG2

Von der Königin
ausgelöstes
Puppentheater

PROG3

Puppentheater mit
Zahnrädern und
Antriebsschienen

PROG4



Trick mit den Schafen

P1 Besuch im Königspalast

- König, Königin und Odysseus als axial aufgebauten Figuren
- Im Hintergrund die Besatzung, die 12 königlichen Hörner und der Palast
- P2 Puppentheater

Bau eines Puppentheaters

- Im Vordergrund der Palast, die Königin und die Besatzung
- Der König und Odysseus kommen mit Servomotoren und halten LEDs in den Händen
- Zwischen ihnen zwei rote LEDs nebeneinander, die abwechselnd blinken, um das Anstoßen zu signalisieren Summer, um das Geräusch des Abendessens darzustellen

P3 Puppentheater

- Ähnlich wie bei P2 bauen wir ein Puppentheater
- Die Bewegung wird von der Königin durch Aktivierung eines Infrarotsensors ausgelöst
- Der König und Odysseus erscheinen mit Servomotor, nähern sich einander und stoßen mit ihren Gläsern an

P4 Puppentheater

- Ähnlich wie bei P2 bauen wir das Puppentheater.
- Die Bewegung wird durch einen Geräuschsensor ausgelöst.
- König und Odysseus nähern sich einander mit einem Getriebe-DC-Motor, stoßen dann mit den Gläsern an und kehren in ihre Ausgangsposition zurück.

