

URLAUB MIT CINNAMON Im Restaurant (T2)

S15
T2
D8
L1 P3

Schwerpunkt:

- Andere Gegenstände – Robotik (D8)



Aufgabe 1: Sammeln Sie mit den Kindern möglichst viele Arten, sich im Alltag zu begrüßen und zu verabschieden. Überlegen Sie sich, wie viele verschiedene Arten der Begrüßung und Verabschiedung an einem Tag gesagt werden können! Die Kinder spielen es zu zweit nach und tauschen dann die Rollen! Sie sollen die Grüße den Bildern auch zuordnen!

Es gibt keine falsche Lösung!

Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar nutzen, eigene Ideen entwickeln oder die Kinder einfach kreativ sein lassen.



Pass auf dich auf!
Komm bald nach Hause!

Guten Morgen!

Auf Wiedersehen,
Kinder!

Hallo, Mama!

Servus!

Ideenbasar – einige Ideen:

- Sie können ihre eigenen Bilder und Grüße verwenden (I12)
 - Wen trifft man? Identifizieren, wer wen grüßt. (I12)
- Einzelheiten finden Sie auf den Ideen-Seiten.**

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sozialkompetenzen
- Kommunikation
- Emotionale Intelligenz

Zusätzlich:

- Lebenskompetenzen
- Fachschwerpunkt – Sprache



Aufgabe 2: Eine Speisekarte erstellen

Die Kinder sich einen Namen, ein Logo, eine Adresse und eine Speisekarte für ihr imaginäres Restaurant aus. Sie stellen sich vor, dass ein Gast kommt und der Kellner die Bestellung aufnimmt.

Es gibt keine falsche Lösung!

Es kann jedes Werkzeug und Material verwendet werden!

Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar nutzen, eigene Ideen entwickeln oder die Kinder einfach kreativ sein lassen.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Sie können recycelte Materialien, Textilien, Karton, Klebstoff, Canva-Fotoeditor usw. verwenden (I7)
- Sprechen Sie darüber, wie wir uns als Gäste in einem Hotel oder Restaurant verhalten.
- Erarbeiten Sie Hotel-Verhaltensnormen (I12)
- Erstellen Sie eine Lebensmittelpyramide (I11)

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie auf den Ideenblättern.

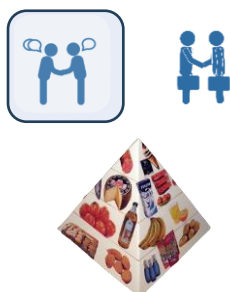
Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sozialkompetenzen
- Feinmotorik
- Konzentration
- Emotionale Intelligenz

Zusätzlich:

- Lebenskompetenzen
- Fachschwerpunkt – Kunst, Werken, DG, Sprachen



Umgang mit dem Resultat:

Hängen Sie die Bilder auf einem großen Poster an die Wand und bitten Sie die Kinder darum, sie nach einer von Ihnen festgelegten Regel anzuordnen. Aufbewahren Sie die Objekte in einem Kasten, um sie vor Kaputtgehen zu schützen. Bringen Sie ein Etikett mit dem Namen der Gruppe an!

URLAUB MIT CINNAMON Im Restaurant (T2)

S15
T2
D8
L2 P3



"Als wir im Hotel ankamen, war Cinnamon so müde, dass er sich ins Bett legte und einschlief. Am Morgen konnte ich ihn im Zimmer nicht finden. (...)

Wir fanden ihn auf dem langen Marmorflur, wo er fröhlich herumtollte und dabei eine alte Dame anstieß. "Entschuldigen Sie", entschuldigte ich mich bei der überraschten Dame und half ihr auf. "Es wird nie wieder vorkommen, ich werde auf unseren Affen aufpassen.

Im Hotelrestaurant hatte Papa einen Tisch am Fenster reserviert, damit wir das Meer sehen konnten, während wir frühstückten. Eine lange Reihe von Tischen war voller Essen. Es gab verschiedene Wurstsorten und Schinken, Käse, harte Eier, Rühreier, Würstchen, Brot, Brötchen, Obst- und Gemüsesalate. "Wow! Müssen wir denn alles essen?", fragte der Affe erstaunt. "Natürlich nicht, das ist für alle Gäste. Ihr könnt alles haben, was ihr wünscht. Sieh mal, da sind Ananas, Bananen und Kiwi in Stücke geschnitten. Nimm dir einen Teller und..."

Ich hatte noch nicht einmal zu Ende gesprochen, als der Affe die Ananas mit seinen Pfoten löffelte, obwohl eine Gabel dazu vorbereitet war. "Cinnamon, warfe! Wir nehmen unser Essen nicht mit der Hand!" (...) Papa schüttelte den Kopf. "Cinnamon, so viel kannst du nur dann essen, wenn du eine Woche lang hier sitzt", sagte er. "Ob ich das alles nicht auffressen kann? Sieh dir das an!" Der Affe versteckte seine Pfoten unter dem Tisch und... Cinnamon begann plötzlich zu wachsen. Bald war er größer als ein Gorilla.

"Und?", fragte er mit einer tiefen, dröhnenden Stimme, die alle Tische zum Wackeln brachte. "Glaubst du immer noch, dass ich nicht alles auffresse?" "Cinnamon, hör sofort mit diesem Zauber auf!", rief ich, aber der riesige Affe hörte mich nicht. Ich sprang mutig auf seine Vorderpfote, als er ein ganzes Bündel Bananen in sein Maul stopfte und mich fast verschlang. Ich fand Zuflucht in seinen riesigen Zähnen und schrie: "Nein!"

Er hatte mich gerade bemerkt. Er nahm mich aus seinem Maul, legte mich in seine riesige Handfläche und brummte: "Siehst du, Soletti." "Hör sofort auf zu zaubern, Cinnamon!", befahl ich ihm wütend. Der Affe hob seine Pfoten, flüsterte das Zauberwort und ich plumpste zu Boden. (...)

Meine Eltern und ich holten wieder Essen, denn der monströse Affe hatte alles aufgegessen. Da Cinnamon sich überfressen hatte, wartete er, bis wir mit dem Frühstück fertig waren, und sang leise.

"Ich bin Cinnamon, der Affe,
Keiner hat so ein Fell
Wie Cinnamon, der Affe."

Schwerpunkt:

- Andere Gegenstände – Robotik (D8)

Ziele der Stunde:

- Textverstehen
- Problemlösen
- Entscheidungen treffen
- Organisieren der Gruppenarbeit



Vorschläge:

- Identifizieren Sie die Figuren des Textes und achten Sie dabei besonders auf die Haupthandlungen, Charaktereigenschaften, Gefühle und Bewegungen.
- Wie verhält man sich im Hotel?
- Wie verhält man sich beim Tisch?
- Diskussion über die Verhaltensregeln im Hotel
- Ein Diskurs über gesunde Ernährung
- Lektionen lernen
- Eine Notiz machen

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Merkmale	Interaktionen
Cinnamon	Freundlich, märchenhaft, frech	Einpacken, zaubern, hüpfen, Notizen machen
Soletti, Mama, Papa	Pflichtbewusst	Ratschläge geben, grüßen, die Dame aufhelfen
Gäste des Hotels	Höflich, verzeihen, respektieren die Etikette	hinfallen

So verwenden Sie die Charakterkarte:

- Jeder Schüler füllt seine eigene Charakterkarte aus:
- schreibt den Namen des Charakters
- ihre Merkmale, Bewegungen, Reaktionen usw.
- Sammelt die Elemente der Umgebung, anderes Zubehör und zu bauende Dinge
- denkt über die Phasen, Werkzeuge und Materialien des Roboterbaus nach

Die Schüler können bei Bedarf weitere Teile der Charakterkarte verwenden!

Cinnamon, Soletti, Eltern, Gäste des Hotels, Gorilla

Toben, grüßen, zaubern, frühstücken

Gang des Hotels, Buffett, Tisch, Sessel

Haupthandlungen der Geschichte
Mediadateien verwenden
Textabschnitt aufteilen
Erstellen Sie eine Liste mit den benötigten Dingen



Name: _____

Ich baue: _____



Name: _____

Mein Roboter kann: _____



Name: _____

Das soll auch vorhanden sein: _____



Name: _____

Ich denke darüber nach: _____

URLAUB MIT CINNAMON Im Restaurant (T2)

S15
T2
D8
L3-4 P4



Vorgeschlagene Materialien

- ArTeC-Blöcke (mindestens das 112-teilige Set) und ArTeC-Robotikset (1 Studuino-Motherboard, 2 DC-Motoren, Räder, 1 Servomotor, 1, 2 oder 5 Berührungssensoren, 1 IR-Fotoreflektor)
- Mindmap- oder Diagrammentwurf, Storyline
- Charakterkarten und Roboter-Aufgabenkartenvorlage
- Bleistift

Vorschläge:

rutschen, laufen, die Hand oder einen Gegenstand aufheben, nicken

- Besprechen Sie mit den Kindern, wie sich Menschen und Tiere bewegen
- Wie drücken wir unsere Gefühle aus?
- Nonverbale Kommunikation
- Besprechen Sie mit Ihren Kindern, wie man sich in einem Hotel, einem Restaurant oder in der Schule verhalten

Schwerpunkt:

- Andere Gegenstände – Robotik (D8)

Ziele der Stunde:

- Probleme lösen,
- Entscheidungen treffen,
- Körperschema

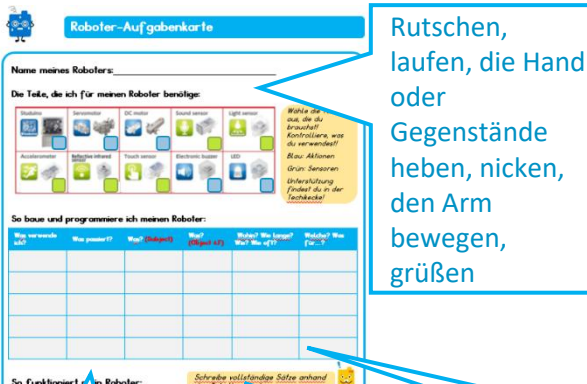


Wie fülle ich die Roboter-Karten aus?

- 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 Technik-Ecke

- Gleichstrommotor programmieren (2.a, 2.b)
- Servomotor programmieren (3.a, 3.b)
- Testen und Programmieren von IR-Fotoreflexoren (7.a, 7.c, 7.e)
 - Verwendung eines IR-Fotoreflexors zur Erkennung eines Objekts (7.d, 7.e)
 - Labyrinthdurchquerender Roboter (7.h)
- Testen und programmieren des Soundsensors (9.a)
 - Aktivieren des Roboters durch Schall (9.b)
- LED verwenden (5.a)
 - Blinken (5.b)



Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters: _____

Die Tasks, die ich für meinen Roboter benötige:

Task	Benötigte Bauteile	Benötigte Software
1. Rutschen	DC-Motor	Grund-Sensoren
2. Laufen	Servomotor	Grund-Sensoren
3. Hand heben	DC-Motor	Grund-Sensoren
4. Nicken	DC-Motor	Grund-Sensoren

So baue und programmiere ich meinen Roboter:

Was ich baue	Was ich programmiere	Was ich teste	Was ich erkläre	Was ich zeichne	Was ich schreibe

So funktioniert mein Roboter:

Schreibe vollständige Sätze anhand der Tabelle auf:

Rutschen, laufen, die Hand oder Gegenstände heben, nicken, den Arm bewegen, grüßen

Soletti, Cinnamon, Eltern, Dame am Gang, Zimmer, gedeckter Tisch, Bewegliche Figuren, Puppentheater

PROG1

Die Tür öffnet und schließt sich, Cinnamon rutscht, bewegt seine Hand, die Dame stürzt, der Vater nickt, Soletti hilft der Dame, Mama grüßt die Gäste

PROG2

Cinnamons Arm, wie ein Roboterarm, hebt das Essen auf und legt es auf den Teller, wenn der Teller voll ist, setzt er sich hin

PROG3

Cinnamon rutscht aus und trifft die Dame, Mama sagt Hallo beim Treffen, Cinnamon legt viel Essen auf seinen Teller

PROG4

URLAUB MIT CINNAMON Im Restaurant (T2)

S15
T2
D8
L3-4 P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Soletti, Cinnamon, Eltern, Dame am Gang, Zimmer, gedeckter Tisch
Bewegliche Figuren
Puppentheater

PROG1

Die Tür öffnet und schließt sich, Cinnamon rutscht, bewegt seine Hand, die Dame stürzt, der Vater nickt, Soletti hilft der Dame, Mama begrüßt die Gäste

PROG2

Cinnamons Arm, wie ein Roboterarm, hebt das Essen auf und legt es auf den Teller, wenn der Teller voll ist, setzt er sich hin

PROG3

Cinnamon rutscht aus und trifft die Dame, Mama sagt Hallo beim Treffen, Cinnamon legt viel Essen auf seinen Teller

PROG4



Cinnamon, Soletti und seine Eltern im Hotel

P1 Puppentheater

- Aufbau der Figuren in der Szene
- Kopf, Arm, Tür können auf Achsen bewegt werden
- Alle Figuren sind beweglich

P2 Der Affe rutscht

- a.) Aufbau der Figuren in der Szene wie in P1
 - Setzen Sie den Affen auf eine Robotergrundplatte
 - Er rollt hin und her (rutscht den Gang entlang)
 - LEDs im Augenbereich - leuchten auf, wenn er rollt (glücklich)
- b.) Ein Berührungssensor wird angebracht
 - Der Affe hält an, wenn er auf ein Hindernis trifft (trifft die Dame)
- c.) Ein Summer wird an Mama/Papa/Soletti angebracht
 - Sie machen ein Geräusch (sagen hallo/danken dem Gast)

P3 Der Affe zaubert

- a.) Auf dem Teller ist ein Berührungssensor installiert
 - Wenn sich zu viel Essen auf dem Teller befindet, ertönt ein Klingelton
- b.) Ein Gorilla wird auf die Roboterbasis des Affen gestellt
 - der Roboter dreht sich - der Märchenaffe vorne, der Gorilla hinten
 - Der Roboter dreht sich zum Klang (Zauberspruch) zu
 - Der Roboter dreht sich dann zu Solettis Stimme zu / auf Berührung zurück (Zauberspruch)
- c.) Gäste
 - Gäste fliehen/ziehen sich aus dem Restaurant zurück
 - Gäste sind auf einer Roboterbasis aufgebaut
 - 4 Berührungssensoren, um ihn als steuerbaren Roboter zu betreiben

P4 Szene im Restaurant

- a.) Der Tisch im Restaurant ist gedeckt, die Figuren funktionieren wie in P2 a.)
 - Durch die Anbringung von 2 IRs am Affen kann diesen Hindernissen ausweichen, so dass er sich zwischen dem Buffet und dem Frühstückstisch bewegen kann (er bringt Essen und Getränke zum Tisch)
 - Hält an, wenn er ein Hindernis wahrnimmt (hält an den Tischen an)
- b.) Baue einen Affen, der Essen holt
 - Die beiden Arme des Affen werden von 3 Servomotoren wie ein Roboterarm betrieben
 - Er kann den Arm heben und das Objekt ablegen (Essen auf einem Teller geben)
 - Der Roboterarm wird durch 4 Berührungssensoren gesteuert

