

URLAUB MIT CINNAMON

Heimat, süße Hütte (T4)

S15
T4
D5
L1 P3

Schwerpunkt:

- Soziale Kompetenzen (D5)



Aufgabe 1: Feuerwehrauto oder einen Innen-/Außenanlage bauen

Wie kann ein Brand verhindert werden? Was ist im Falle eines Brandes zu tun? Welche Materialien können zur Brandbekämpfung verwendet werden? Welche Angaben sind auf dem Kasten für brennbare Stoffe zu finden?

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.



Ideenbasar – einige Ideen:

- Sie können recycelte Materialien, Textilien, Pappe, Klebstoff, Canva Bildbearbeitungsprogramm (I15) verwenden.
- Diskutieren Sie die Schritte zur Verhinderung eines Brandes!
- Wie kann man verhindern, dass sich das Feuer ausbreitet, wenn der Schaden erst einmal da ist?

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Umweltschutz
- Kommunikation
- Soziale Kompetenzen

Zusätzlich:

- Lebenskompetenzen
- Fachschwerpunkt – NaWi, Kunst, Werken



Aufgabe 2: Volkstümliche Traditionen

Basteln Sie einen Pappteller mit volkstümlichen Motiven, bemalen Sie ein T-Shirt, gestalten Sie ein Landhausmodell oder malen Sie das volkstümliche Motiv aus und sprechen Sie über die Bedeutung von Traditionen und Volksbräuchen.

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 (I4)
- Sie können ein Volksmotiv ausmalen (I8)
- Hervorhebung der Bedeutung von Veranstaltungen und Bräuchen für den Zusammenhalt der Gemeinschaft

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie auf den Ideenblättern. Machen Sie Fotos über die Konstruktionen während der Arbeit und über die fertigen Produkte.

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Erziehung zur Nachhaltigkeit
- Feinmotorik
- Konzentration
- Emotionale Intelligenz

Zusätzlich:

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



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

Heimat, süße Hütte (T4)

S15
T4
D5
L2 P3



Jetzt werde ich, Äffchen Cinnamon, die Geschichte unserer Ankunft schreiben. In Bratislava wurden wir am Flughafen von Himbeer, Buchtel und einer alten Dame in Empfang genommen. Sie hatte wunderschöne weiße Haare, ihr Name war Mamahanna, eigentlich Hanna, und sie war die Großmutter von Emma. Sie lud uns nach Liptov ein. (...)

In der Küche stand ein schöner großer Ofen, in dem früher Brot und andere Köstlichkeiten gebacken wurden. Die Wände waren mit bemalten, blumengeschmückten Tassen verziert, die Fenster mit bestickten Vorhängen behängt, und an der weißen Wand neben dem Tisch hing ein ebenfalls besticktes Tuch mit der Aufschrift WO ES ARBEIT GIBT, GIBT ES AUCH ERFOLG. Von der fabelhaften Küche aus betraten wir den sogenannten Großzimmer. Auf den drei Betten befanden sich riesige Steppdecken-Türme. "Das sind Steppdecken aus Federn. Nachts gab es keine Heizung in der Hütte, aber wir hatten es trotzdem warm", erklärte Mamahanna. "Die Hütte steht schon seit zweihundert Jahren hier. Alles, was du um dich herum siehst, ist Volkskultur und Tradition." "Tradition ist eigentlich eine Gewohnheit, die wir von unseren Eltern seit unserer Kindheit gelernt haben und die sie von ihren Eltern gelernt haben", bemerkte Himbeer.

Mamahanna nahm ein Streichholz heraus und zündete eine Petroleumlampe an. "Passt auf mit dem Petroleum!", warnte Mamahanna. Sie hatte noch nicht einmal zu Ende gesprochen, als von draußen ein Schrei ertönte: "Es brennt!" Wir rannten aus dem Haus. In der Ferne, am Ende des Dorfes, ging eine der Hütten in Flammen auf und schwarzer Rauch stieg in den Himmel. Bald hob Cinnamon seine Vorderpfoten hoch über seinen Kopf und flüsterte leise: "Abraka-dabraka!" Dann regnete Wasser aus der Wolke, die über der Hütte erschien. Nach kurzer Zeit waren die Flammen auf weißen Rauch reduziert, und die schwarze Wolke verschwand. Die Küche war nicht abgebrannt. "Hurra, wir haben es geschafft!", rief ich. Himbeer flüsterte mir ins Ohr: "Gut gemacht, Cinnamon, du hast ein Stückchen Volkskultur gerettet."

Schwerpunkt:

- Soziale Kompetenzen (D5)

Ziele der Stunde:

- Textverstehen
- Problemlösen
- Entscheidungen treffen
- Organisieren der Gruppenarbeit



Vorschläge:

- Identifizieren Sie die Charaktere des Textes unter besonderer Berücksichtigung der wichtigsten Handlungspunkte, Eigenschaften, Emotionen und Bewegungen.
- Reden Sie über das Einhalten der Brandschutzvorschriften und entzündbare Materialien
- Was ist zu tun, um einen Brand zu verhindern?
- Die Bedeutung des Sammelns alter Gegenstände
- Warum sind Museen wichtig?
- Was ist ein Landhaus?

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Merkmale	Interaktionen
Cinnamon	Freundlich, märchenhaft, frech, spitzbübisch, neugierig	Reisen, zaubern, Feuer löschen, Notizen schreiben
Soletti und seine Freunde	aufgeschlossen	Reisen, Ratschläge erteilen
Mamahanna	Alt, traditionsbewusst	Zeigt das Haus und alte Bräuche und Gegenstände
Der Typ mit dem Traktor	Erschrocken	Erschrecken, weglaufen

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!



Name: _____

Ich baue: _____



Name: _____

Mein Roboter kann: _____



Name: _____

Das soll auch vorhanden sein: _____



Name: _____

Ich denke darüber nach: _____

Cinnamon, Soletti, Freunde, Mamahanna, Leute im Dorf

Reisen, im Haus herumgehen, zaubern, das Feuer löschen

Haus, Dorf, alte Sachen, brennendes Haus, Kübel

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

URLAUB MIT CINNAMON

Heimat, süße Hütte (T4)

S15
T4
D5
L3-4 P4



Schwerpunkt:

- Soziale Kompetenzen (D5)

Ziele der Stunde:

- Probleme lösen,
- Entscheidungen treffen

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:

gehen, die Hand oder einen Gegenstand hochheben, den Mund bewegen

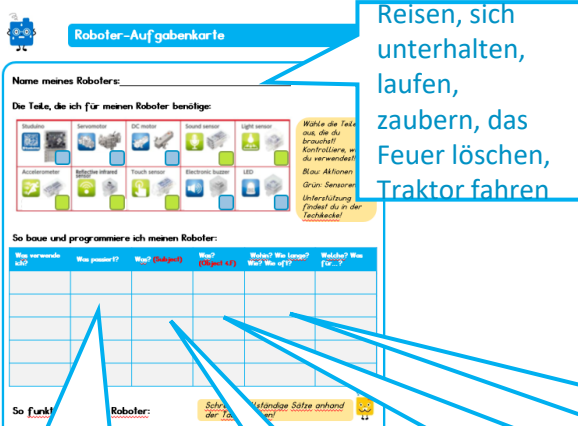
- Besprechen Sie mit den Kindern, wie sich Menschen und Fahrzeuge fortbewegen
- Das Wichtigste ist, Brände vorzubeugen
- Oft ist es nicht offensichtlich, ob und wie brennbar ein Stoff ist, daher sollten immer die Hinweise auf der Verpackung gelesen werden.

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)



Soletti, Cinnamon,
Freunde,
Dorfbewohner,
Traktor, Auto oder
Flugzeug,...
Bewegliche Figuren
im „Puppentheater“

PROG1

Cinnamon, Soletti und seine Freunde reisen mit dem Auto zu Mamahanna.

PROG2

Mamahanna zeigt die
Petroleumlampe. Die
Kinder besichtigen
die Hütte.

PROG3

Die Kinder rennen
aus dem Haus,
Cinnamon lässt es am
brennenden Haus
regnen, der Traktor
kommt an, aber der
Traktorfahrer hat
Angst vor Cinnamon.

PROG4

URLAUB MIT CINNAMON

Heimat, süße Hütte (T4)

S15
T4
D5
L3-4 P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Soletti, Cinnamon, Freunde, Dorfbewohner, Traktor, Auto oder Flugzeug,...
 Bewegliche Figuren im „Puppentheater“

PROG1

Cinnamon, Soletti und seine Freunde reisen mit dem Auto zu Mamahanna.

PROG2

Mamahanna zeigt die Petroleumlampe. Die Kinder besichtigen die Hütte.

PROG3

Die Kinder rennen aus dem Haus, Cinnamon lässt es am brennenden Haus regnen, der Traktor kommt an, aber der Traktorfahrer hat Angst vor Cinnamon.

PROG4



Cinnamon und seine Freunde in der Hütte

P1 Puppentheater

- Aufbau der Figuren der Szene
- Ihr Kopf, ihre Arme und ihr Mund können auf Achsen bewegt werden
- Alle Figuren sind beweglich

P2 Ankunft bei Mamahanna

- a.) Das Flugzeug landet
 - Baue ein Flugzeug, das sich auf einer schiefen Ebene bewegt (mit Zahnrädern)
- b.) Das Auto fährt zur Hütte
 - Es bewegt sich mit Gleichstrommotoren
 - Die Fahrgäste können ihre Hände, Füße und ihren Kopf bewegen

P3 Wunderbare Hütte

- a.) Mamahanna zeigt die Petroleumlampe
 - die Lampe leuchtet (blinkt), wenn Mamahanna den Berührungssensor drückt
- b.) Kinder, die auf einer Roboterbasis gebaut sind, laufen um das Haus herum
 - 3 IRs helfen, Hindernissen auszuweichen

P4 Brandbekämpfung

- a.) Ein Summer wird auf das brennende Haus montiert
 - der Summer ertönt, wenn der in P2 b.) benutzte Roboter ein Geräusch macht (das Auto hupt)
 - Er fährt er zum brennenden Haus (die Kinder rennen aus dem Haus)
- b.) Der Affe zaubert (auf einer Roboterbasis gebaut)
 - Der Affe bewegt seine beiden Arme mit Hilfe von 2 Servomotoren
 - wenn er seinen Arm hebt, leuchtet sein Auge auf (2 LEDs anstelle der Augen)
- c.) Der Traktor kommt an und blinkt
 - 4 Berührungssensoren zur Steuerung des Traktors (vorwärts, links, rückwärts, rechts)
 - 2 LEDs, die anzeigen, ob man nach links oder rechts abbiegt
- d.) Cinnamon erschreckt den Traktorfahrer
 - Traktorfahrer mit beweglichem Mund
 - Der nach vorne gerichtete IR-Fotoreflektor am Traktor erkennt Cinnamon und der Traktorfahrer öffnet seinen Mund (erschreckt)
 - wenn ein Summer installiert ist, darf dieser auch einen Ton abgeben

