

URLAUB MIT CINNAMON

Erste Hilfe (T5)

S15
T5
D6
L1 P3



Schwerpunkt:

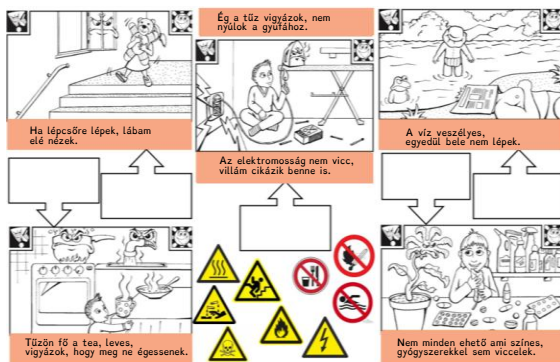
- Algorithmisches Denken – Lebenspraktische Kompetenzen (D6)

Aufgabe 1: Erstellen Sie eine Infografik in 2D/3D

Diese Infografik könnte sich mit den Grundregeln des Radfahrens oder der Unfallverhütung befassen. In welchen Situationen können Unfälle passieren? Was ist im Falle eines Unfalls zu tun?

Es gibt keine falsche Lösung!

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



Ideenbasar – einige Ideen:

- Sie können recycelte Materialien, Textilien, Pappe, Kleber, Canva Bildbearbeitungsprogramm (I8) verwenden.
- Besprechen Sie die häufigsten Fehler, die zu Verkehrsunfällen führen!
- Helfen Sie James bei der Behandlung und Heilung seiner Wunden (I8)

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Unfallvorbeugung
- Erste Hilfe
- Kommunikation
- Staatsbürgerliche Kompetenzen

Zusätzlich:

- Lebenskompetenzen
- Fachschwerpunkt – Wissenschaft, Kunst



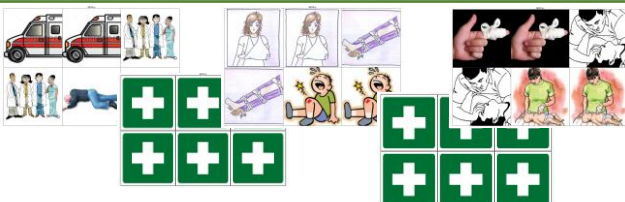
Aufgabe 2: Erstellen Sie ein Memory-Spiel

Das Gedächtnisspiel „Kleiner Retter“ / „Fahre gescheiter“ demonstriert die Erste Hilfe bzw. die Verkehrsregeln. Führen Sie einen Notruf durch. Basteln Sie einen Erste-Hilfe-Kiste / eine Medizintasche / eine Kopfbedeckung vor.

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:

- Überprüfen Sie einen Erste-Hilfe-Kiste! Besprechen Sie, wofür er gedacht ist! Überprüfen Sie das Ablaufdatum auf jedem Stück! (I8)
- Jedes Team spielt eine Verletzungssituation vor, und das andere Team muss das Problem erkennen und sich darum kümmern. Das Team, welches die „verletzte“ Mannschaft spielt, kann auch die Rolle der Person übernehmen, die den Notruf 112 wählt.

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie auf den Ideenblättern. Machen Sie Fotos von den Konstruktionen in Arbeit und fertig.

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Erste Hilfe
- Feinmotorik
- Emotionale Intelligenz

Zusätzlich:

- Lebenskompetenzen
- Fachschwerpunkt – Kunst, Werken, DG



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

Erste Hilfe (T5)

S15
T5
D6
L2 P3



An einem schönen Sommertag erlebten wir etwas, was einem Schulkind nicht oft passiert. Wir wollten eine Fahrradtour machen. (...)

Der Radweg mündete in eine Kreuzung. Dort war ein Schild mit der Aufschrift "Ende vom Radweg". Sie stiegen ab. (...) Nachdem wir die Kreuzung überquert hatten, stiegen wir wieder auf unsere Fahrräder und fuhren den Radweg entlang zum Park. Wir überholten zwei Klassenkameraden, die ihre Fahrräder reparierten.

Bald darauf ertönte ein lautes "Pass auf!" und die zwei Jungs überholten uns mit rasender Geschwindigkeit. Keiner von ihnen trug einen Helm. Sie schauten grinsend zurück, stolz auf sich selbst, weil sie so schnell an uns vorbeigefahren waren, und plötzlich ein BOOM! Sie stürzten mit ihren Fahrrädern und fielen zu Boden.

Als wir an die Buben näher kamen, konnten wir feststellen, dass einer von ihnen nur eine gebrochene Nase hatte, aber der andere sich überhaupt nicht bewegte. Ich beugte mich hinunter und legte mein Ohr an sein Gesicht. Seine Atmung war sehr schwach. Ich legte ihn auf die Seite, um seine Atemwege zu sichern. "Rufe 112!", sagte ich zu Soletti.

Bald war die Sirene eines Rettungswagens zu hören. Er bremste dicht vor uns und der Arzt und der Fahrer stiegen aus. Der Arzt schätzte die Lage schnell ein und öffnete seine Tasche, gab dem liegenden Burschen ein Atemgerät und eine Spritze, woraufhin er für eine Weile das Bewusstsein wiedererlangte. Ich versprach, den anderen Buben nach Hause zu begleiten, und die Eltern des verletzten Burschen wurden informiert, dass er ins Krankenhaus gebracht worden war. "Wo ist denn Cinnamon?", fragte Soletti plötzlich. Ein Affe hüpfte auf dem Dach eines wegfahrenden Autos. Es war Cinnamon. "Und jetzt?", rief Buchtel. "Jetzt können wir nichts mehr tun. Vielleicht findet unser Cinnamon den Weg nach Hause von alleine." - Ich seufzte.

Schwerpunkt:

- Algorithmisches Denken –
- Lebenspraktische Kompetenzen (D6)

Ziele der Stunde:

- Textverstehen
- Problemlösen
- Entscheidungen treffen
- Organisieren der Gruppenarbeit

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Merkmale	Interaktionen
Cinnamon	Freundlich, märchenhaft, frech, spitzbübisch, neugierig	Kennt Zaubersprüche, hüpfen, Notizen machen
Soletti und seine Freunde	Befolgen die Regeln	Rad fahren, helfen
Klassenkolleg*innen	Halten sich nicht an die Regeln	Tragen keinen Helm, erleiden einen Unfall
Rettung	Hat einen weißen Mantel und Erste Hilfe-Tasche	Kümmert sich um die Buben

Vorschläge:

- Identifizieren Sie die Charaktere des Textes unter besonderer Berücksichtigung der wichtigsten Handlungspunkte, Eigenschaften, Emotionen und Bewegungen.
- Diskutieren Sie die Situationen, in denen Unfälle passieren können!
- Diskutieren Sie die häufigsten Fehler, die zu Verkehrsunfällen führen! Was im Falle eines Unfalls zu tun?
- Schauen Sie in die Erste-Hilfe-Kiste!

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, Rettung, Klassenkollegen, (Löwe)

Radeln, ab- und aufsteigen, losfahren, stürzen

Helm, Verkehrsschild, Rettungswagen, Fahrrad

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

PROG4

URLAUB MIT CINNAMON

Erste Hilfe (T5)

S15
T5
D6
L3-4 P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Soletti, Cinnamon,
Freunde, Fahrrad,
Rettungswagen, (evtl.
Löwe, Luftballon)
Bewegliche Figuren
im „Puppentheater“

PROG1

Cinnamon, Soletti und
ihre Freunde fahren mit
dem Fahrrad auf dem
Fahrradweg

PROG2

Cinnamon zaubert,
Fahrräder steigen in
die Luft.
Ein Mitschüler stürzt.

PROG3

Es wird bei der
Rettung angerufen,
ein Rettungswagen
trifft ein und der
Verletzte wird ins
Krankenhaus
gebracht.

PROG4



Cinnamon und seine Freunde auf dem Radweg

P1 Puppentheater

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

P2 Fahrradtour

- Freunde machen einen Fahrradausflug
 - Die Kinder fahren mit ihren Fahrrädern auf dem Radweg
 - Cinnamon sitzt im Korb
- Cinnamon zaubert
 - Er hebt seine Hand mithilfe eines Servomotors
 - das Fahrrad steigt mithilfe eines Luftballons auf (es fährt mithilfe eines Zahnrades einen Hang hinauf)

P3 Beachten der Verkehrsregeln

- Fahrrad auf einer Roboterbasis
 - Vorwärtsfahren mit Gleichstrommotoren
- Wenn das Fahrrad eine schwarze Linie erreicht, hält es an
 - Es erkennt die schwarze Linie mit 1 IR-Fotoreflektor (Ende des Radwegs)
- Autos fahren auf der Straße
 - Baue ein kleines Auto mit Zahnrädern
 - Baue ein Roboterauto, welches der Linie folgt (2 nach unten gerichtete IR-Fotoreflektoren)
- Ampel
 - Verwende 3 LEDs
 - die 3 LEDs blinken hintereinander

P4 Erste Hilfe

- der Radfahrer hat einen Unfall
 - das Fahrrad klingelt (1 Summer)
 - wenn es ein Hindernis erkennt (1 Berührungssensor) klingelt und hält an
- Ein Radfahrer erkennt ein Objekt, kann aber nicht mehr anhalten und stürzt
 - Der eine Fahrradfahrer kippt nach rechts mithilfe eines Servomotors
 - Der andere Radfahrer telefoniert
- Der Rettungswagen trifft ein
 - Es werden 4 Berührungssensoren zur Steuerung des Rettungswagens verwendet (vorwärts, links, rückwärts, rechts)
 - Die Blinker sind 2 LEDs, die anzeigen, ob man links oder rechts abbiegt

