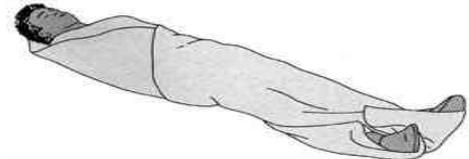
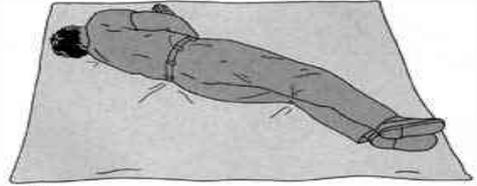
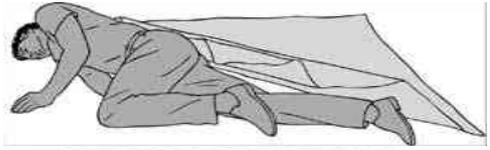


Verletzte werden oft mit einer Alufolie umwickelt, um sie warm zu halten.

1. Rettungsdecke zur vollen Breite öffnen, Verunglückten in Seitenlage bringen, Kopf zurück, Mund abwärts!
2. Verletzten auf die Rettungsdecke betten und mit der Rettungsdecke voll ummanteln.
3. Aluminium beschichtete Seite zum Körper! Das Gesicht muss frei bleiben. Das Deckenende eventuell mit Klebestreifen oder Pflaster fixieren. Verletzten nach Erste-Hilfe-Richtlinien versorgen.

Aber wie kann eine dünne Aluminiumfolie vor Auskühlung schützen?



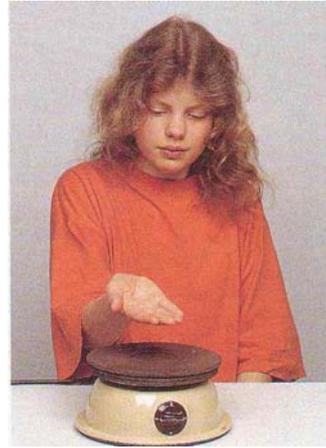
Materialien: Herdplatte, Spiegel (Rettungsdecke), schwarze Pappe



In diesem Versuch wird eine heiße Herdplatte benötigt.

Vorsicht Verletzungsgefahr!

1. Eventuell ist die Herdplatte durch das Experiment von Gruppe vor dir noch heiß. Bedenke dies, wenn du sie holst.
2. Schalte die Herdplatte für eine Minute auf mittlere Stufe.
3. Halte deinen Handrücken vorsichtig etwa 10 cm über die heiße Herdplatte. Was spürst du?
4. Halte zwischen die Herdplatte und deine Hand ein Stück Pappe. Was spürst du nun?
5. Halte deine Hand so neben die heiße Platte, dass du sie nicht mehr spürst. Nimm dann einen Spiegel und versuche, die Wärme der Herdplatte wie Licht zu deinem Handrücken zu spiegeln. Ist das möglich?
6. Ersetze den Spiegel durch die Pappe. Ändert sich was?



7. Erstelle ein Versuchsprotokoll. Schreibe dafür folgende Zeilen in dein Heft:

Versuch: Rettungsdecke

Problem: Wie kann eine dünne Alufolie vor Auskühlung schützen?

Aufbau: Erstelle eine eigene Zeichnung zum Versuch.

Durchführung: Was hast du gemacht?

Beobachtung: Was hast du beobachtet?

Auswertung: Erkläre deine Beobachtung. Beantworte auch, warum eine Rettungsfolie vor Auskühlung schützt. Berücksichtige dafür folgende Punkte:

- Kann die „Wärme“ gespiegelt werden? Um welche Art des Wärmetransports handelt es sich dann?
- Auch ein Mensch strahlt Wärme ab (weniger als eine Herdplatte). Was passiert mit dieser Wärmestrahlung, wenn sie auf die Alufolie trifft?