

DER DSCHUNGELPFAD - WEGWEISER-CHALLENGE



Lernpaket zum Einstieg



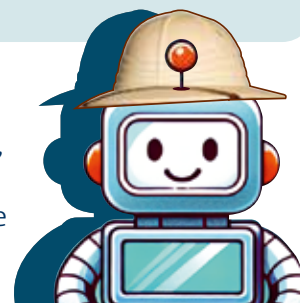
Ab Klasse: 2
Teamgröße: 2
Spieldauer: 20 - 30 Min.

Lernziele und Kompetenzen:

Einstieg in algorithmisches Denken, Teamarbeit, strategisches Denken

Zusammenfassung des Spiels

„Der Dschungelpfad - Wegweiser-Challenge“ ist ein analoges Brettspiel, das Teamarbeit, Kommunikation und strategisches Denken fördert. Die Teams steuern Roby durch das richtige Anordnen von Befehlskarten zum befreundeten Roboter Cody. Dabei müssen sie feste Wegweiser auf dem Spielfeld beachten, die bestimmte Richtungen vorgeben.



1 Ziel des Spiels:

Roby wird mithilfe von Befehlskarten so gesteuert, dass er vom blauen Startfeld zum orangefarbenen Ziel mit Cody gelangt. Dabei müssen die Teams die festgelegten Wegweiser auf dem Spielfeld einhalten.

2 Benötigtes Material:

Jedes Team benötigt:

- einen Spielplan
(Arbeitsblatt „Spielplan-Wegweiser“)
- ein Set Befehlskarten und 2 Spielfiguren
(Arbeitsblatt „Befehlskarten + Figuren“)

3 Vorbereitungen:

■ Teams bilden

Jedes Team besteht aus zwei Teilnehmenden, die gemeinsam mit Befehlskarten Schritt für Schritt den Weg planen, auf dem Roby zu Cody findet.

■ Material bereitstellen

Verteilen Sie die Materialien, die Sie vor der Stunde ausgedruckt und optional bereits ausgeschnitten haben. Jedes Team benötigt das Spielfeld-Wegweiser, die Spielfiguren Roby und Cody sowie ein Set Befehlskarten.



4 Spielablauf:

Erklären Sie die Aufgabe sowie die Bedeutung der Befehlskarten und Wegweiser. Die Teams legen die Befehlskarten der Reihe nach auf das Spielfeld, um Roby vom blauen Startfeld zum orangefarbenen Ziel bei Cody zu führen. Dabei müssen sie beachten, dass Roby auf Feldern mit Wegweisern nur in die vorgegebene Richtung gehen darf.

Hinweis: Es gibt verschiedene Wege zum Ziel, doch die festen Wegweiser schränken die Bewegungen ein. Die Teams überlegen, wie sie die Befehle anpassen.

5 Spielende:

Das Spiel endet, sobald Roby das Ziel erreicht hat, ohne gegen die Wegweiser-Regeln zu verstoßen. Die Teams können anschließend ihre Lösungen vergleichen und besprechen.

i Befehls- und Hinderniskarten:



Ein Feld nach oben



Ein Feld nach unten



Ein Feld nach rechts



Ein Feld nach links



Stopp