

DER DSCHUNGELPFAD - BASISVARIANTE

Lernpaket zum Einstieg



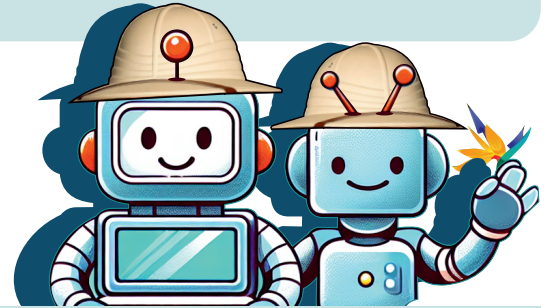
Ab Klasse: 2
Teamgröße: 2
Spieldauer: 20 - 30 Min.

Lernziele und Kompetenzen:

Einstieg in algorithmisches Denken, Teamarbeit,
Kommunikationsfähigkeit, kreative Lösungsansätze

Zusammenfassung des Spiels

„Der Dschungelpfad - Basisvariante“ ist ein analoges Brettspiel, das Teamarbeit, Kommunikation und Problemlösungsfähigkeiten fördert. In diesem Spiel wird der Roboter Roby durch das richtige Anordnen von Befehlskarten zum befreundeten Roboter Cody gelenkt.



1 Ziel des Spiels:

Roby wird mithilfe von Befehlskarten so gesteuert, dass die Figur den Weg zu Cody findet.

2 Benötigtes Material:

Jedes Team benötigt:

- einen Spielplan (Arbeitsblatt „Spielplan“)
- 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. Roby beginnt auf dem blauen Feld (Start), während Cody auf dem orangenen Feld (Ziel) steht.

■ Material bereitstellen

Verteilen Sie nun die Materialien. Diese sollten Sie bereits ausgedruckt und, wenn gewünscht, auch schon ausgeschnitten haben. Jedes Team braucht ein Spielfeld, die Spielfiguren Roby und Cody sowie ein Set Befehlskarten.



4 Spielablauf:

Erklären Sie zunächst die Bedeutung der einzelnen Befehlskarten. Die Aufgabe ist, dass Roby (blaues Feld) zu Cody (orangefarbenes Feld) gelangen soll. Die Teams legen dafür die Befehlskarten in der passenden Reihenfolge auf das Spielfeld.

Hinweis: Es gibt verschiedene Wege, wie Roby zu Cody kommen kann. Die Teams überlegen, welche Befehle sie einsetzen.

5 Spielende:

Das Spiel endet, sobald Roby erfolgreich das Ziel, also Cody, erreicht hat. Danach können die Teams ihre Lösungen vergleichen und besprechen, welche Wege und Befehle sie gewählt haben.

i Befehls- und Hinderniskarten:



Ein Feld nach oben



Ein Feld nach unten



Ein Feld nach rechts



Ein Feld nach links



Stopp