

DER DSCHUNGELPFAD - HINDERNISLAUF



Lernpaket zum Einstieg



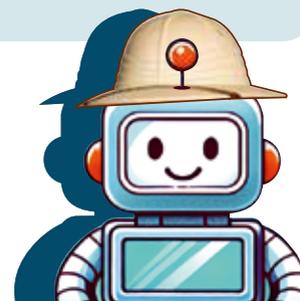
Ab Klasse: 2
Teamgröße: 2
Spieldauer: 20 - 30 Min.

Lernziele und Kompetenzen:

Einstieg in algorithmisches Denken, Teamarbeit, Kommunikationsfertigkeit, kreative Lösungsansätze

Zusammenfassung des Spiels

Im Spiel „Der Dschungelpfad - Hindernislauf“ steuern die Lernenden Roby durch ein Spielfeld mit Hindernissen. Roby soll dabei so zu Cody gelangen, dass er keine Hindernisfelder betritt. Diese Variante fördert besonders das vorausschauende Planen und kreative Problemlösen.



1 Ziel des Spiels:

Roby soll mithilfe der Befehlskarten so gesteuert werden, dass er sicher und ohne Hindernisse vom blauen Startfeld zum orangefarbenen Zielfeld mit Cody gelangt. Die Lernenden überlegen dazu eigenständig in Teams, welche Befehle sie in welcher Reihenfolge einsetzen müssen.

2 Benötigtes Material:

Jedes Team benötigt:

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

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 einen Spielplan, die Spielfiguren Roby und Cody, ein Set Befehlskarten und ein Set Hinderniskarten.

4 Spielablauf:

Erklären Sie die Befehlskarten und die Aufgabe. Roby (blaues Feld) soll zu Cody (orangefeld) gelangen, ohne Hindernisse zu betreten. Dafür platzieren die Teams zu Beginn 4–5 Hinderniskarten auf dem Spielfeld und planen anschließend einen Weg um die Hindernisse herum.

Hinweis: Es gibt verschiedene mögliche Wege.

Tipp: Die Schwierigkeit kann erhöht werden, indem mehr Hindernisse erlaubt sind – je nach Niveau der Lernenden.

5 Spielende:

Das Spiel endet, sobald Roby das Ziel erreicht hat oder deutlich wird, dass die Befehlsreihe nicht zum Ziel führt. Danach können die Teams ihre Ergebnisse vergleichen und besprechen.

i Befehls- und Hinderniskarten:



Ein Feld nach oben



Ein Feld nach unten



Ein Feld nach rechts



Ein Feld nach links



Stopp



Hindernis