

PROGRAMMIERE DEN ROBOTER - BASISVARIANTE

Lernpaket zum Einstieg



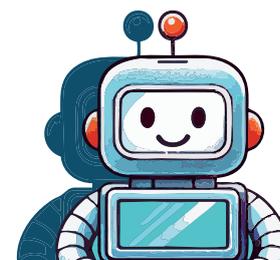
Ab Klasse: 2
Teamgröße: 2
Spieldauer: 15 - 20 Min.

Lernziele und Kompetenzen:

Einstieg in algorithmisches Denken, Teamarbeit, Kommunikationsfertigkeit, kreative Lösungsansätze

Zusammenfassung des Spiels

"Programmiere den Roboter" ist ein analoges Bewegungsspiel, das Teamarbeit, Kommunikation und Problemlösungsfähigkeiten fördert. In diesem Spiel steuert ‚Cody‘ den Roboter ‚Roby‘ durch einen Parcours. Die Steuerung erfolgt durch einfache Berührungen der Schultern des Roboters.



1 Ziel des Spiels:

Der Parcours soll von Cody und Roby nonverbal gemeistert werden. Dabei sollen die Gegenstände innerhalb des Parcours nicht berührt werden.

2 Benötigtes Material:

Für den Parcours können Sie alle denkbaren Materialien verwenden, die Sie gerade griffbereit haben. Dies können Kegel, Hütchen, Seile oder auch Stühle sein.

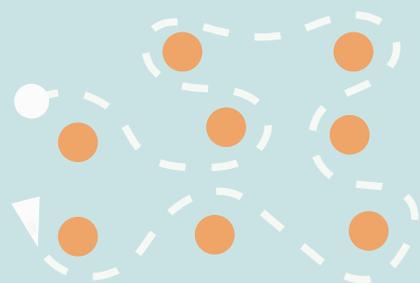
3 Vorbereitungen:

■ Spielort finden und Parcours aufbauen

Dieses Bewegungsspiel können Sie sowohl draußen in einem Parcours aus Kreide als auch in der Turnhalle oder im Klassenraum spielen.

■ Teams bilden

Jedes Team besteht aus zwei Teilnehmenden. Roby der Roboter wird von Cody programmiert, um durch den Parcours zu gelangen. Die Rollen können nach der ersten Runde gewechselt werden.



4 Spielablauf:

Erklären Sie Ihren Schülerinnen und Schülern zunächst die Steuerbefehle (siehe unten). Ab dem Start des Parcours darf nicht mehr verbal kommuniziert werden. Die Paare wechseln nach der ersten Runde die Rollen.

5 Spielende:

Das Spiel endet, wenn das letzte Paar den Parcours durchquert hat.

Nun kann die Spielerfahrung gemeinsam reflektiert werden. Haben die Schülerinnen und Schüler auch eigene Ideen für mögliche Steuerbefehle?

i Steuerbefehle:

- Linke Schulter: Einmal links tippen, um den Roboter nach links zu drehen
- Rechte Schulter: Einmal rechts tippen, um den Roboter nach rechts zu drehen
- Zwischen den Schultern: Einmal zwischen den Schultern tippen, um einen Schritt vorwärts zu gehen

