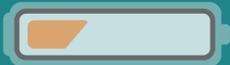


PROGRAMMIERE DEN ROBOTER - SCHATZSUCHE

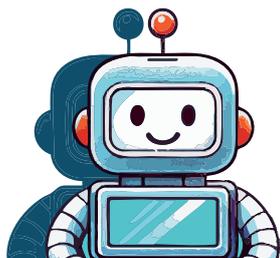
Lernpaket zum Einstieg



Ab Klasse: 2
Teamgröße: 2
Spieldauer: 20 - 25 Min.

Lernziele und Kompetenzen:

Einstieg in algorithmisches Denken, Teamarbeit, Kommunikationsfertigkeit, Wiederholung von Lerninhalten



Zusammenfassung des Spiels

„Programmiere den Roboter - Schatzsuche“ ist ein analoges Bewegungsspiel, das sich für die Wiederholung und Festigung von Lerninhalten eignet. In diesem Spiel steuert ‚Cody‘ den Roboter ‚Roby‘ durch einen Parcours, um Gegenstände einzusammeln. Die Steuerung erfolgt durch einfache Berührungen auf die Schultern des Roboters.

1 Ziel des Spiels:

Der Parcours soll von Cody und Roby nonverbal gemeistert werden. Dabei sollen Objekte, sogenannte Schätze, eingesammelt werden.

2 Benötigtes Material:

Für den Parcours können Kegel, Hütchen, Seile oder auch Stühle genutzt werden. Zusätzlich benötigen Sie noch „Schätze“, die eingesammelt werden müssen.

3 Vorbereitungen:



■ Spielort finden und Parcours aufbauen

Der Parcours kann draußen mit Kreide aufgezeichnet oder auch in der Turnhalle oder im Klassenraum aus Gegenständen aufgebaut werden.

■ Schätze auslegen

Verteilen Sie passend zu Ihrem Unterrichtsthema Schätze, die von Cody und Roby eingesammelt werden sollen. Dies können zum Beispiel Frühblüher sein, die im Parcours verteilt werden. Legen Sie auch Blumen aus, die nicht in die Kategorie Frühblüher gehören.

Weitere Anregungen für mögliche „Schätze“: Wortarten, Verkehrszeichen, Schätze zum Thema Wetter, Matheaufgaben, Teekesselchen.

■ Teams bilden

Jedes Team besteht aus zwei Teilnehmenden. Roby der Roboter wird von Cody „programmiert“, um durch den Parcours zu gelangen.

4 Spielablauf:

Erklären Sie Ihren Schülerinnen und Schülern zunächst die Steuerbefehle (siehe unten). Ab dem Start des Parcours darf nicht mehr verbal kommuniziert werden. Nun sollen Cody und Roby die richtigen Schätze im Parcours finden. Formulieren Sie einen eindeutigen Arbeitsauftrag. Nach der ersten Runde werden die Rollen von Cody und Roby gewechselt.

5 Spielende:

Das Spiel endet, wenn das letzte Paar den Parcours durchquert hat. Nun können die eingesammelten Schätze verglichen werden.

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
- Beide Schultern: Einmal auf beide Schultern gleichzeitig tippen, um einen Gegenstand aufzuheben

