

11 Bee-Bot mal zwei

Level
1

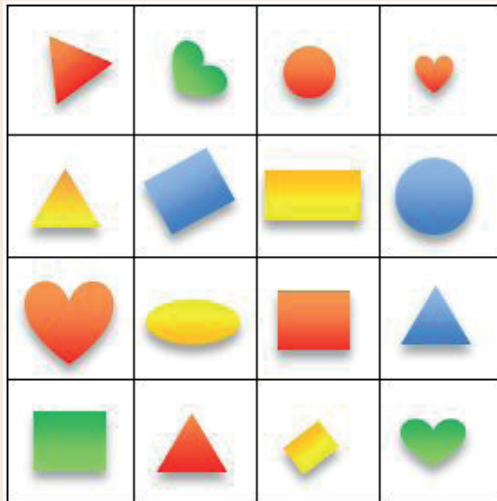


Ziele

1. Die Kinder lernen Befehlssignale und deren Ausführung kennen.
2. Die Kinder lernen den Bee-Bot kennen und entdecken dessen Möglichkeiten (4 Bewegungsrichtungen, Start-, Stopp- und Löschtaste).
3. Die Kinder können Befehlsketten bilden.
4. Die Kinder können zwei Bee-Bots so programmieren, dass sie auf dem Spielfeld nicht zusammenstossen.

Vorgehen

1. Zwei Kinder positionieren je einen Bee-Bot auf einem unterschiedlichen Feld eines Spielfeldes (siehe unten). Danach machen sie ab, welches Feld sie mit ihrem Bee-Bot besuchen möchten und auf welchem Weg sie das erreichen möchten.
- » Beispiel eines Spielfeldes:



Information



45 Minuten



im Schulzimmer



Einzelarbeit



Partnerarbeit



Gruppenarbeit



Klassenarbeit

- » Spielplan definieren
- » Ziffernkarten ausdrucken

Vorwissen

- » Die Kinder können den Bee-Bot programmieren.

Material

- » Spielfeld
- » evtl. Kärtchen mit Ziffern in zwei verschiedenen Farben oder Kärtchen mit 1, 2, 3, ... und a, b, c, ...
- » mindestens zwei Bee-Bots



Variante

- » Die Anzahl Züge pro Bee-Bot werden eingeschränkt.
- » Beide Bee-Bot müssen das gewählte Feld mit gleichvielen Zügen erreichen.
- » Um zu vermeiden, dass die Bee-Bot zusammenstossen, planen die Kinder ihre Fahrten vorgängig, indem sie auf dem Spielfeld entsprechend der Spielzüge Zifferkärtchen auslegen (erstes Feld eine 1, zweites Feld eine 2, etc.).
- » Noch übersichtlicher wird es, wenn die Kinder Ziffernkärtchen mit unterschiedlichen Farben erhalten (z.B. Schülerin 1: blaue Kärtchen, Schüler: grüne Kärtchen).
- » Es wird mit drei Bee-Bots gespielt.
- » Das Spielfeld wird erweitert (z.B. 6x6).

Kompetenzen Lehrplan 21

K1	K2	K3
Kompetenzstufen Informatik Lehrplan 21		
Ks a	Ks a	Ks a
Mehr Informationen finden Sie unter www.minibiber.ch/lehrplan21.html		Ks b
		Ks c
		Ks d

Kommunizieren und Kooperieren	Darstellen und Interpretieren	Begründen und Bewerten	Strukturieren und Modellieren
Rollen & Perspektiven	Codieren	Suchen, Finden, Sortieren, Ordnen	Codieren
Codieren	Objekte, Attribute, Funktionen	Lösungsanalyse	Objekte, Attribute, Funktionen
Logik	Formale Anleitungen	Formale Anleitungen	Logik
Suchen, Finden, Sortieren, Ordnen			Formale Anleitungen
Formale Anleitungen			

