



Spielvariationen

Robo-Spiel Teil 1:

- Lehrperson stellt sich als „Roboter“ mit einem Gegenstand (Ball, Etui ..) in die Klasse
- Alle Kinder der Klasse sind nun aufgefordert, der Lehrperson genaue Anweisungen zu geben, um den Gegenstand vor die Klassentür zu legen.
- Die Kinder melden sich und werden von einem zuvor bestimmten Kind aufgerufen oder Kinderkette: Kind ruft nächstes Kind auf
- Ziel des Spiels z.B.:
Der Gegenstand soll z.B. von außen vor die Klassentür gelegt werden
- Anweisungen sind z.B.
 - Gehe einen Schritt vorwärts
 - Drehe dich (GS: halb rum, viertel rum, ganz rum = 180 / 90 / 360 Grad)
 - Bücke dich / Greife / Lass los / Richte dich auf
- Gegebenenfalls wird zwischenzeitlich ein weiteres Kind mit in den Raum gestellt, um die Notwendigkeit der Namensgebung einzubringen: Wer ist angesprochen? Die Klasse gibt dem „Roboter“ einen Namen. Jeder Befehl startet nun mit diesem Namen.

Robo-Spiel Teil 2 (hier kann auch differenziert werden):

- Hierfür wird nun ein Kind als Roboter ausgewählt.
- Möglicher Hinweis der Lehrperson:

„Ihr habt schnell gemerkt, dass die Anweisungen für eine Maschine, wie einen Roboter, so genau wie möglich sein müssen und zudem in der richtigen Reihenfolge gestellt sein müssen. Das Schreiben solcher Anweisungen oder Befehle nennt man „Programmieren“ oder auch „Coden“ (englisch).

Das Robo-Spiel soll nun noch etwas umfangreicher werden!

Bislang ging es meist um Anweisungen, wie:

*„Wer soll was wieviel machen“ also um „**Wer Was Wieviel – Anweisungen**“.*

*Nun sollen sogenannte „**Wenn ... dann – Anweisungen**“ hinzukommen:“*
- Lehrperson macht ein paar Befehlsvorschläge. Die Kinder überlegen weitere.
Z.B.:

- **Wenn** Robo an der Nase berührt wird – **dann** geht er einen Schritt vor
- **Wenn** Robo am Rücken berührt wird – **dann** geht er einen Schritt zurück
- **Wenn** geklatscht wird – dann dreht sich Robo $\frac{1}{4}$ Umdrehung nach rechts
- **Wenn** Robo am Ohr berührt wird – **dann** grinst er
- **Wenn** Robo am Arm berührt wird – **dann** bückt er sich
- **Wenn** Robo an der Hand berührt wird – **dann** lässt er den Gegenstand los

- **Hinweis der Lehrperson:** Für mehrere Schritte mit **Wiederholungen** arbeiten

- Es erfolgt erst ein kurzes gemeinsames Testspiel mit einem Kind zur Klärung.

- Im Weiteren sollen die Kinder sich in Kleingruppen eigene Programme in folgender Form kurz notieren.
 - Beispielprogramm:
 - „Robo“:
 - Nase - 5 x
 - Klatschen - 1 x
 - Nase - 10 x
 - Klatschen - 2 x
 - Arm - 1 x
 - Hand - 1x
 - Ohr - 1 x ...

- Gemeinsam oder in Kleingruppen werden die Programme ausprobiert.