

28 Anweisungen wiederholen

Level
1-3



Ziele

1. Die Kinder können genaue mündliche Anweisungen geben.
2. Sie können Anweisungen wiederholen und diese umsetzen.

Vorgehen

1. Die Kinder bilden Dreiergruppen. Diese bereiten zwei gleiche Spielfelder vor (Kopiervorlage) und erhalten zwei Pfeilsets.
2. Jeweils ein Kind der Gruppe nimmt die Rolle des Spielleiters ein. Er bestimmt für sich einen Start- und einen Zielort und wählt den Weg dorthin. Verdeckt legt der Spielleiter auf seinem Spielfeld beginnend beim gewählten Startfeld mehrere Pfeile aufeinander folgend ab. Es darf nur in gerader Richtung ($\leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow$, siehe Kopiervorlage) gelegt werden. Die Pfeile dürfen das Feld nicht verlassen.
3. Der Spielleiter erklärt den beiden anderen der Gruppe die Lage des ersten Pfeiles. Zum Beispiel: „Der erste Pfeil beginnt beim grünen Haus und zeigt nach oben.“
4. Die beiden Ausführenden wiederholen erst die Anweisung. Wird diese richtig wiedergegeben, bestätigt der Spielleiter dies mit „richtig“ und lässt die Ausführenden legen. Danach erklärt der Spielleiter die Lage des zweiten Pfeiles.
5. Weiterführung, bis alle Pfeile gelegt sind. Anschliessend werden die Rollen getauscht.

Information



30 - 45 Minuten



im Schulzimmer



Einzelarbeit



Partnerarbeit



Gruppenarbeit



Klassenarbeit

- » Zwei „Spielfelder „ und zwei zugeschnittene „Pfeilsets“ pro Gruppe vorbereiten.

Vorwissen

- » Lokale Präpositionen: oben, unten, rechts, links

Material

- » selber gemachte Spielfelder (Kopiervorlage) oder vorhandene Bee-Bot - Spielfelder
- » Kopiervorlage „Pfeilset“ (Kopien auf festem Papier)



Variante

- » Keine schrittweise überprüfte Anweisung, sondern Kontrolle am Schluss. Entspricht der gelegte Weg den Anweisungen des Spielleiters?
- » Pausenplatz: Der Spielleiter legt Pfeile auf seinem Spielfeld (gemalt auf Boden) und erteilt Hüpfanweisungen, welche wiederholt und ausgeführt werden.
- » Turnhalle: entsprechend mit Reifen legen und hüpfen.

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			

