

# 20 Parallelslalom

Level  
2-3

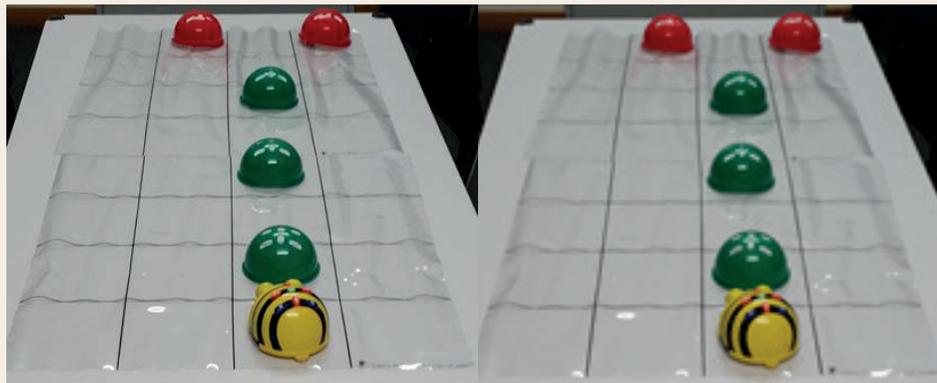


## Ziele

1. Die Kinder können eine Programmierung, die aus mehreren Schritten besteht, korrekt vornehmen.

## Vorgehen

1. Die Lehrperson stellt einen Parallelslalom mit je drei Hindernissen mit identischer Anordnung und einer Ziellinie auf. Beim Aufbau ist zu beachten, dass ein Bee-Bot-Schritt 15 cm entspricht (siehe Bee-Bot Spielfelder).
  2. Je zwei Kinder programmieren den Bee-Bot so, dass er die Hindernisse korrekt passiert.
  3. Gestartet wird mit einem Punkteguthaben von 20 Punkten. Für jedes verschobene (touchierte) Hindernis werden zwei Punkte abgezogen. Wer nach Absolvierung aller Hindernisse die Ziellinie als Erster überquert, erhält fünf Punkte Bonus.
- » Beispiel:



## Information



ab 10 Minuten



im Schulzimmer



Einzelarbeit



Partnerarbeit



Gruppenarbeit



Klassenarbeit

- » Parallelslalom auslegen

## Vorwissen

- » Die Kinder sind mit den Funktionen des Bee-Bots vertraut.

## Material

- » Bee-Bots
- » Spielfelder
- » Spiel-Pylonen, Holzklötze, mit Sand gefüllte PET-Flaschen oder ähnliche Gegenstände, die als Hindernisse genutzt werden können.



Variante

- » Die Kinder programmieren Schritt für Schritt.
- » Die Anzahl Züge werden vorgeben.

Kompetenzen Lehrplan 21

| K1   | K2   | K3   |
|--|------|------|
| <b>Kompetenzstufen Informatik Lehrplan 21</b>  |      |      |
| Ks a   | Ks a | Ks a |
| Mehr Informationen finden Sie unter <a href="http://www.minibiber.ch/lehrplan21.html">www.minibiber.ch/lehrplan21.html</a> |      | 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               |                                |                                   |                                |

