

# 26 Wörter hamstern

Level  
2-3



## Ziele

1. Die Kinder schulen ihr räumliches Vorstellungsvermögen.
2. Sie sind fähig, auch längere Programmierungen korrekt einzugeben.

## Vorgehen

1. Ein Kind nimmt ein Kärtchen von einem Stapel mit Wortkarten und schreibt das Wort auf einen Zettel (z.B. FISCHER).
2. Danach wird gewürfelt und der Bee-Bot wird so programmiert, dass er auf dem Spielfeld die gesuchten Buchstaben(gruppen) der Reihe nach sammelt. Die gewürfelte Zahl entspricht der Anzahl Felder, die vorgerückt werden dürfen (z.B. gewürfelte 4: drei nach rechts, eins nach oben).
3. Der Bee-Bot kann um die restliche Augenzahl in Richtung des nächsten Buchstabens weiterfahren (z.B. gewürfelt wird eine 5: 4 Züge zu Feld F und 1 Zug zum Feld I). Der gesammelte Buchstabe wird jeweils auf dem Blatt durchgestrichen. Wenn alle Buchstaben der Reihe nach gesammelt wurden, kann eine neue Wortkarte gezogen werden.

Y	P	Ü	L	X
QU	Ö	M	N	K
ST	SP	R	Ä	J
SCH	S	U	T	IE
CK	V	O	H	EU
CH	W	I	G	EI
P	D	E	F	AU
Start	C	A	B	Z

Hinweis:  
1 Bee-Bot-Zug entspricht einer Länge von 15cm.

Idee nach dem Spiel „Wörter hamstern“ in: Brinkmann; Brügelmann (1999). Ideenkiste. Hamburg: Verlag für pädagogische Medien.

## Information



15 Minuten



im Schulzimmer



Einzelarbeit



Partnerarbeit



Gruppenarbeit



Klassenarbeit

- » Spielfeld herstellen
- » Wortkärtchen schreiben

## Vorwissen

- » Würfelzahlen kennen und entsprechend auf einem Spielplan ziehen können.
- » Die Programmierung des Bee-Bots ist bekannt.

## Material

- » Bee-Bots
- » Spielfeld „Buchstaben sammeln“
- » Würfel
- » Schreibstifte
- » Wortkarten, leere Kärtchen



Variante

- » Die Kinder schreiben je ein eigenes Wort auf ein leeres Kärtchen und sammeln abwechselnd die Buchstaben zu ihrem eigenen Wort.
- » Es kann direkt mit dem Bee-Bot Alphabet-Spielfeld gearbeitet werden. Dieses wird u.a. bei den Ausleihkisten mitgeliefert oder kann käuflich erworben werden: <http://shop.educatec.ch/marken/beebot/spielfelder/bee-bot-alphabet-spielfeld.php>

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			

