

29 Schatzinsel

Level
1-3



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.

Vorgehen

1. Geschichte wird von einem älteren Kind vorgelesen oder von der Lehrperson vorgelesen:
2. „Die Minibiber sind mit ihrem Piratenschiff auf einer Schatzinsel gelandet. Mit Hilfe des Bee-Bots versuchen sie zum Schatz zu gelangen. Aber Achtung, es gibt viele Gefahren wie zum Beispiel einen Vulkan, ein Krokodil oder ein Wasserfall. Wie gelangt der Bee-Bot zum Schatz, der sich bei der Klippe befindet.“
3. Hinweise: Start beim Piratenschiff auf dem Bee-Bot Schatzinsel-Spielfeld unten rechts. Ziel ist die Klippe oben links. Der Weg führt über die Brücke. Die Felder Vulkan, Krokodil, Wasserfall etc. dürfen nicht betreten werden.
4. Partnerkind fährt mit dem Bee-Bot die Geschichte nach.
5. Auf der Insel wird eine Flasche mit Schatzkarte (Geschichte) gefunden.
6. Die Kinder oder die Lehrperson lesen die Schatzkarte vor. Anschliessend wird der Bee-Bot programmiert.

Hinweis:

- » Das Bee-Bot-Spielfeld Schatzinsel wird u.a. bei den Ausleihkisten mitgeliefert oder kann käuflich erworben werden: <http://shop.educatec.ch/marken/beebot/spielfelder/schatzinsel.php>. Die Vorlage kann auch selber z.B. auf Packpapier gezeichnet werden (15cm grosse Quadrate).

Information



15 Minuten



im Schulzimmer



Einzelarbeit



Partnerarbeit



Gruppenarbeit



Klassenarbeit

- » Bee-Bots und Spielfeld vorbereiten

Vorwissen

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

Material

- » Bee-Bot
- » evtl. Flasche mit Geschichte
- » Bee-Bot Spielfeld „Schatzinsel“



Variante

- » Leseaufträge für grössere Stufen abgeben.
- » Schatzkarte ist bei der Klippe abgelegt. Der Bee-Bot muss vom Schiff zuerst zur Schatzkarte und auf der Schatzkarte findet sich eine Wegbeschreibung zum Schatz („Der Schatz ist in der Höhle versteckt.“)
- » Schatzkarte mit mehr Feldern und anderen Gefahren (siehe Kopiervorlage Schatzkarte III)
- » Kinder erfinden neue Wege und Geschichten.
- » Kinder gestalten eigene Schatzkarten (Spielfelder) mit Gefahren und Hindernissen.

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			

