

12 Das Schwanenbaby sucht seine Mutter

Level
2



Ziele

1. Die Kinder können direkte Wege von A nach B erkennen.

Vorgehen

1. Die Lehrperson startet das Spiel über den Link http://scratch.mit.edu/projects/Lila_und_Blu/2920710 .
2. Die Lehrperson erklärt: Ein Schwanenbaby hat sich verirrt und kann nicht mehr zu seiner Mama gelangen. Du kannst dem Schwanenbaby helfen, indem du einen Wassergraben hin zu seiner Mama baust. Nutze dazu die Schaufel.
3. Das Kind bewegt den Spaten mit Hilfe der Maus. Bei einem Mausklick wird an der entsprechenden Stelle die Graskachel durch eine Wasserkachel ersetzt. Kann das Schwanenjunge seiner Mama mit Hilfe der Wasserkachel näherkommen, so tut es dies.
4. Zur Erläuterung kann die Lehrperson die einzelnen Levels mittels Beamer erklären.
5. Zum Start klicken die Kinder auf die grüne Flagge oben rechts.
(Das Spiel wird am Computer akustisch erklärt und vom Kind mit Hilfe von Mausklicks bedient.)

- Weiter auf der nächsten Seite -

Information



25 - 45 Minuten



im Schulzimmer



Einzelarbeit



Partnerarbeit



Gruppenarbeit



Klassenarbeit

- » selber durchspielen des Spieles
- » Spiel auf Schulgeräten prüfen
- » Infrastruktur für Kinder einrichten

Vorwissen

- » keine Lesekenntnisse erforderlich
- » Umgang mit der Maus

Material

- » PC, Laptop oder iPad
- » Internetzugang
- » evtl. Beamer



Vorgehen

- » Level 1 und 2: Es muss ein Wassergraben vom Schwanenjungen bis zur Schwanemama gebaut werden. Die Kinder sollen erkennen, dass das Schwanenjunge der Mama nur näherkommt, wenn eine Wasserkachel ausgehoben wird, die näher am Zielpunkt liegt, als die aktuelle Position des Jungen. Level 1 und 2 unterscheiden sich nur in der Position des Startpunkts.
- » Level 3: Als Hindernisse liegen Steine auf dem Gras. An diesen Stellen kann keine Wasserkachel ausgehoben werden. Die Kinder sollen erkennen, dass Hindernisse umgangen werden müssen.
- » Level 4 und 5: Die Hindernisse müssen korrekt umgangen werden. Wird falsch abgezweigt, werden alle Nachbarkacheln, die der Mama näher sind, durch Steine blockiert. Das Ziel ist für das Junge nicht mehr erreichbar und endet mit einer entsprechenden Meldung. Zu Beginn beider Level gibt es eine Warnung, dass das Junge steckenbleiben könnte. In Level 4 muss eine, in Level 5 müssen vier richtige Entscheidungen getroffen werden.

Quelle / Idee: Arbeitsmittel von Kinderlabor.ch, erschienen auf der Begleit-CD zum Bilderbuch "Schau genau - schau, wie schlau", herausgegeben von Pro Juventute.

Variante

- » keine

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			

