

# Schatzsuche in Bewegung



Mustererkennung



Verallgemeinerung



Zerlegung



Abstraktion



Algorithmisches  
Denken



Iteration



Debugging



Evaluation



## Material / Zyklus:

- Beebot
- Zyklus 1



## Beschreibung:

Der Beebot muss vom Startfeld zur Schatztruhe gelangen. Auf seiner Reise trifft er auf freche Piraten (zurück zum Startfeld) und Aktionsfelder (Bewegungsaufgaben für die Beebot-Piloten).

Beispiele von Bewegungsaufgaben: Aufstehen und bis zur Tür laufen, 3x hüpfen, durch den Tunnel kriechen, Purzelbaum machen, 10s auf einem Bein stehen, eine/n MitspielerIn auswählen, um ein Rennen zu machen...

Ablauf: Die Kinder bewegen den Beebot durch das Raster. Landen sie auf einem Feld mit einer Bewegungsaufgabe, so dürfen sie die abgebildete Aktion ausführen (bei Kindern, die bereits lesen können, dürfen dies ruhig komplexere Bewegungen sein, im Zyklus 1 haben wir uns auf einfache Abbildungen und Fotos beschränkt). Die Kinder entwickeln schnell eine Vorliebe für bestimmte Aktionskarten, aber da abwechselnd gespielt wird, steuern die nächsten Kinder den Beebot wieder weg. Gegebenenfalls kann auch die Regel eingeführt werden, dass eine Aktionskarte nicht zwei Mal hintereinander angesteuert werden kann.



## Bezug zum Lehrplan und zum Medienkompass:

Éducation physique

- 3. Erstellung von Inhalten
- 3.4 Modellieren, strukturieren, kodieren



## Tipps & Tricks:

Kinder des Zyklus 1.1 haben Schwierigkeiten, den Weg abstrakt im Voraus zu planen (insbesondere die Drehung des Roboters). Für sie bietet es sich an, den Beebot nach jeder Bewegung auf Null zu setzen (Kreuz drücken), so dass sie sich progressiv der Blume annähern können.

