

Smart Games - Rotkäppchen



Hersteller:

Smart Games









Webseite:

<https://www.smartgames.eu/de/spiele-fr-einen-spieler/rotkppchen-deluxe>

Material:

Analog

System:

-  Android
-  Windows
-  Web-App
-  Linux
-  iOS
-  MacOS
-  Chromebook
-  Unplugged

Zyklus:

Zyklus 1 Zyklus 2 Zyklus 3 Zyklus 4








Rezension:

Das Rotkäppchen-Spiel ist ein Brettspiel, das die folgenden Computational Thinking Kompetenzen fördert: die Zerlegung, das algorithmische Denken, das Problemlösen, das räumliche Denken und die visuelle Wahrnehmung.



Die/der SchülerIn sucht sich aus dem Begleitbüchlein ein Rätsel aus. Ziel des Spiels ist es den richtigen Weg vom Rotkäppchen zum Haus der Großmutter zu finden. Das Spielbrett besteht aus einem Raster aus 4 mal 4 Feldern, auf das die Spielfiguren laut einer vorgegebenen Aufstellung gestellt werden. Diese Figuren sind das Rotkäppchen, die Tannen (als Hindernis) und das Haus der Großmutter (als Ziel), sowie bei den schwierigeren Aufgaben der Wolf. Die SchülerInnen müssen nun mit den fünf Wegeplättchen einen Weg vom Rotkäppchen zum Haus legen. Ist der Wolf vorhanden, müssen die SchülerInnen zwei verschiedene Wege zum Haus der Großmutter legen, die sich nicht kreuzen dürfen. Der Weg des Rotkäppchens soll dabei zuerst gelegt werden.

Das Spiel beinhaltet 48 Aufgaben im beiliegenden Büchlein mit konstant steigender Schwierigkeitsstufe, eingeteilt in 24 leichtere Aufgaben ohne und 24 schwierigere Aufgaben mit dem Wolf, sowie die dazugehörigen Lösungen. Zusätzlich ist ein Märchen-Bilderbuch mit der ganzen Geschichte des Rotkäppchens enthalten.

Kriterien:

-  Physisches System (Hardware)
-  Keine Interaktion möglich
-  1st-person-Programmierung
-  Sequentiell
-  Keine Notation
-  Vorgegebene Aufgaben/Level
-  Handbuch erhältlich

Mächtigkeit:

-  Sequenz
-  Bedingte Anweisung
-  Wiederholung
-  Prozedur/Unterprogramm
-  Rekursion
-  Variablen
-  Datentypen
-  Objektorientierung

