

9 Duplo-Bauroboter

Level
2



Ziele

1. Die Kinder können Reihen bilden und Regelmässigkeiten erkennen.

Vorgehen

1. Die Lehrperson hat drei Legotürme vorbereitet. Die Kinder sitzen nun im Kreis und die Lehrperson erzählt folgende Geschichte: „Die Minibiber haben einen Duplo-Bauroboter konstruiert, der farbige Türme baut. Findet ihr heraus, wie der Duplo-Bauroboter die Türme baut?“. Die Kinder können raten, Ideen und Lösungsvorschläge bringen. Beispiel:



2. Wenn die Kinder die Lösung gefunden haben, bauen sie den Turm 4. Beispiel:



- Weiter auf der nächsten Seite -

Information



ab 15 Minuten



im Schulzimmer



Einzelarbeit



Partnerarbeit



Gruppenarbeit



Klassenarbeit

- » Steine für Duplotürme bereitstellen
- » Vorlage ausdrucken

Vorwissen

- » Farben
- » Das Nachbauen von Duplotürmen nach einfachen Vorgaben (z.B. 2 rote und dann 3 blaue Duploklötzchen).

Material

- » farbige Duplosteine
- » Papiervorlage
- » Farbstifte



3. Die Lehrperson fordert jetzt die Kinder auf, selber ein schlauer Duplo-Bauroboter zu sein und vier Türme zu bauen. Der vierte Turm wird anschliessend versteckt. Wer eine Variante hat, zeigt diese der Lehrperson. Anschliessend geht es zurück in den Kreis und die Kinder stellen einander ihr Rätsel vor. Die anderen Kinder suchen die Lösung und versuchen das geheime System herauszufinden. Beispiel für das Arbeitsblatt zum Zeichnen der Türme (vgl. Kopiervorlage):

Vorgehen

- » Komplexere Türme erstellen, z.B. mit mehr als 5 Bauklötzen.
- » Anstelle von Farben Zahlen, Buchstaben verwenden.
- » Anstelle von Duplo Lego-Steine verwenden (Feinmotorik).
- » Einen Plan für einen Duplo-Bauroboter zeichnen.

Variante

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			

