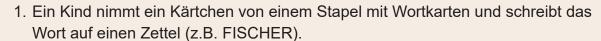


- 1. Die Kinder schulen ihr räumliches Vorstellungvermögen.
- 2. Sie sind fähig, auch längere Programmierungen korrekt einzugeben.



- 2. Danach wird gewürfelt und der Bee-Bot wird so programmiert, dass er auf dem Spielfeld die gesuchten Buchstaben(gruppen) der Reihe nach sammelt. Die gewürfelte Zahl entspricht der Anzahl Felder, die vorgerückt werden dürfen (z.B. gewürfelte 4: drei nach rechts, eins nach oben).
- 3. Der Bee-Bot kann um die restliche Augenzahl in Richtung des nächsten Buchstabens weiterfahren (z.B. gewürfelt wird eine 5: 4 Züge zu Feld F und 1 Zug zum Feld I). Der gesammelte Buchstabe wird jeweils auf dem Blatt durchgestrichen. Wenn alle Buchstaben der Reihe nach gesammelt wurden, kann eine neue Wortkarte gezogen werden.

Υ	P	Ü	L	х
QU	ō	м	N	К
ST	SP	R	Ä	J
SCH	s	U	т	IE
ск	v	0	н	EU
СН	w	- 1	G	EI
Р	D	E	F	AU
Start	С	А	В	Z

Hinweis:

1 Bee-Bot-Zug entspricht einer Länge von 15cm.

Idee nach dem Spiel "Wörter hamstern" in: Brinkmann; Brügelmann (1999). Ideenkiste. Hamburg: Verlag für pädagogische Medien.







im Schulzimmer











Partnerarbeit Gruppenarbeit Klassenarbeit

- » Spielfeld herstellen
- » Wortkärtchen schreiben

## sen Vorwis

- » Würfelzahlen kennen und entsprechend auf einem Spielplan ziehen können.
- » Die Programmierung des Bee-Bots ist bekannt.

## Materia

- » Bee-Bots
- » Spielfeld "Buchstaben sammeln"
- » Würfel
- » Schreibstifte
- » Wortkarten, leere Kärtchen









- » Die Kinder schreiben je ein eigenes Wort auf ein leeres Kärtchen und sammeln abwechselnd die Buchstaben zu ihrem eigenen Wort.
- » Es kann direkt mit dem Bee-Bot Alphabet-Spielfeld gearbeitet werden. Dieses wird u.a. bei den Ausleihkisten mitgeliefert oder kann käuflich erworben werden: http://shop.educatec.ch/marken/beebot/spielfelder/bee-bot-alphabet-spielfeld. php

K2 K1 K3 Kompetenzstufen Informatik Lehrplan 21 3 Ks a Ks a Ks a Lehrplan Mehr Informationen finden Sie unter Ks b www.minibiber.ch/lehrplan21.html Ks c Ks d

Kommunizieren und Koopererieren	Darstellen und Interpretieren	Begründen und Bewerten	Strukturieren und Modellieren
Rollen & Perspektiven	Codieren	Suchen, Finden, Sortieren, Ordnen	Codieren
Codieren	Objekte, Atrribute, Funktionen	Lösungsanalyse	Objekte, Attribute, Funktionen
Logik	Formale Anleitungen	Formale Anleitungen	Logik
Suchen, Finden, Sortieren, Ordnen			Formale Anleitungen
Formale Anleitungen			





