

Roboter parken

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Roboter parken	
Art der Methode	Spiel
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	
Schlagwörter	Auflockerung
Gruppengröße	
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	15 Minuten
Ort	drinnen
Autor*in	
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 4. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

Wir brauchen dazu:

So geht es:

Wann einsetzen:

Varianten:

Weblinks

Kurzbeschreibung

zwei Roboter in Parkposition steuern

Inhalte

Koordinationsspiel mit viel Bewegung

Material

Detailbeschreibung

Roboter parken

Roboter parken ist ein Auflockerungsspiel

Wir brauchen dazu:

etwas Platz ohne böse Hindernisse, geht aber auch drinnen

So geht es:

Die Teilnehmerinnen finden sich in Dreier-Teams zusammen. Zwei der Teilnehmerinnen sind die Roboter und stellen sich Rücken an Rücken. Die dritte ist die "Roboterführerin". Die Roboter bewegen sich im Anzustand mit kleinen, stetigen Schritten (*stampf stampf*) immer geradeaus. Läuft ein Roboter gegen ein Hindernis oder einen anderen Roboter, dann läuft er auf der Stelle und piept dabei (*miep miep*). Mit drei Kommandos lassen sich die Roboter steuern:

An-Knopf

Durch (leichtes!) Tippen auf den Kopf lassen sich die Roboter anschalten, woraufhin sie loslaufen. Es können immer nur beide Roboter gleichzeitig angeschaltet werden.

Linksdrehung

Durch Tippen auf die linke Schulter eines Roboters dreht sich dieser Roboter um 90 Grad nach links.

Rechtsdrehung

Analog zur Linksdrehung.

Ziel ist, beide Roboter so zu steuern, dass sie schließlich in "Parkposition" (Gesicht an Gesicht gegenüber) stehen und sich dann automatisch abschalten. Stehen alle Roboter in Parkposition, ist das Spiel beendet.

Wann einsetzen:

Zur allgemeinen Auflockerung und Erheiterung, zum Aufwärmen nach einer Pause.

Varianten:

- Die Roboter können auch kontinuierlich beschleunigen – langsam starten und dann immer schneller werden.
- Die Roboterführerin darf die Roboter nur abwechselnd bedienen.
- Die Roboter dürfen nicht parallel oder orthogonal zu einer Wand laufen.^[1]

Weblinks

1. Das macht die Strategie unmöglich, einfach beide Roboter gegen dieselbe Wand zu steuern und dann beide so zu drehen, dass sie an der Wand entlang aufeinander zugehen.

zwei Roboter in Parkposition steuern

Kooperatives Spiel

besseres Weiterarbeiten danach