



Rätseln, raten, programmieren: Bee-Bot-Quiz

Zielgruppe:	3. – 4. Klasse
Max Teilnehmer:	eine Schulklasse
Dauer:	ca. 60 Minuten
Form:	digital

Ziel

Spielerische Bibliotheksaktion mit Bee-Bots. Kennenlernen von unterschiedlichen Medien und spezifischen Gegenständen in der Bibliothek sowie Aneignung erster Programmierkenntnisse.

Materialien / Vorbereitung

- Fotos von Gegenständen und Medien aus der Bibliothek so herstellen, dass man die Gegenstände nicht sofort erkennen kann. Zum Beispiel: Teil eines Ausleihscanners, Regalfüße, Arm einer Tonie-Figur, Ecke eines Barcodes, Buchblock, Teil eines Märchenbuchcovers, ...
 - Tipps:
 - Werden die Fotos neu aufgenommen, können besondere Verfremdungseffekte durch die Apps Pixlr / Photo Booth erzeugt werden.
 - Sollen vorhandene Fotos verfremdet werden, gibt es verschiedene Online-Anbieter, die ein Hochladen und Verfremden von Bildern ermöglichen, bspw. [Pixlr X](#) oder [pho.to](#).
- Optimal ist der Einsatz eines Bee-Bot-Klassensets mit 6 Bee-Bots, mindestens aber 3 Bee-Bots je nach Anzahl der Teams / Kinder.
- [Leo Lese pilot-Kostüme](#) ausdrucken und die Bee-Bots entsprechend verkleiden.
- 1 Bee-Bot-Matte zum Vorführen
- Flipchart-Blätter (2-3 für das Spiel, weitere für das Üben in Kleingruppen) mit einem Raster im Format der Klarsichtmatte
- Karten mit den verfremdeten Fotos im Format 15 x 15cm erstellen und ausdrucken
 - Anzahl: 1 x zur Vorführung, 1 x je Gruppe
- 1 Set Fotokarten und je ein [Startfeld](#) in die Bee-Bot-Klarsichtmatte stecken, die anderen Sets (Fotokarten + Startfeld) werden auf Flipchart-Blätter geklebt
 - Achtung: gleiche Anordnung in der Bee-Bot-Matte wie auf den Flipchart-Blättern!
- Die weiteren Flipchart-Blätter mit Blanko-Raster (15 x 15 cm) für die Übungen in den Kleingruppen vorbereiten. Alternativ können hier auch Bildkarten aufgebracht werden oder die einzelnen Raster der Flipchart-Blätter beschrieben oder bemalt werden.
 - Hier geht es nur darum, den Kindern die Möglichkeit zu geben, sich im Vorfeld mit dem Bee-Bot vertraut machen zu können.

- [Befehlskarten](#) in ausreichender Anzahl ausdrucken und ausschneiden, ggf. laminieren oder folieren.
 - Für jeden Programmier-Schritt des Bee-Bots wird ein entsprechender Pfeil benötigt.
- Text der Leo-Postkarte (s. Anhang 1) in die [Postkarten-Vorlage](#) einfügen und ausdrucken
- Glocke, Klangschale oder Hupe.
- Stoppuhr / Handy zur Zeitmessung.
- Kiste mit Beispielen (Buch, Hörbuch, Tonie, Barcode ...) mit Tuch abgedeckt.
- [Rätselfragen](#) ggf. anpassen und ausdrucken (s. auch Anhang 2).

Durchführung

Einführung (10 Minuten)

- Die Kinder werden am Eingang der Bibliothek vom Bibliothekspersonal in Empfang genommen und in die Kinderbibliothek oder den Veranstaltungsbereich geführt.
- Die Kinder werden begrüßt, dann wird die Postkarte vorgelesen und die Kinder dazu eingeladen, die Bibliothek genauer kennenzulernen.
- Kurz wird der Einsatz des Bee-Bots den Kindern erklärt.
 - Wie fährt er vorwärts?
 - Wie weit fährt der Bee-Bot?
 - Wie dreht sich der Bee-Bot?
- Die Kinder dürfen in Kleingruppen den Bee-Bot ausprobieren (Blanko-Flipchart-Blätter, Pfeilkarten).

Ablauf (30-40 Minuten)

- Während die Kinder in den Kleingruppen den Bee-Bot testen, wird der Veranstaltungsbereich präpariert (Klarsichtmatte, Flipchart-Blätter mit den Foto-Bildkarten und Startfeld in die Mitte legen ...).
- Die Kinder werden zusammengerufen, neu in 2 bis 3 Quizgruppen eingeteilt (je nach Anzahl der Kinder).
- Der Spielverlauf wird anhand eines Beispiels erklärt.
- Ablauf des Spiels:
 - Es wird eine Rätselfrage gestellt (2x vorlesen), dann wird den Gruppen 3 Minuten Zeit gegeben, um herauszufinden, welche Karte die Lösung darstellt und wie der Bee-Bot zu programmieren ist, damit er auf dem richtigen Bild zum Stehen kommt. Die Kinder beraten sich innerhalb ihrer Gruppe und programmieren den Bee-Bot gemeinsam. Nach Ablauf der Zeit stellt ein Kind den Bee-Bot auf das Startfeld und aktiviert ihn, der Bee-Bot läuft nun zum einprogrammierten Ziel. Danach wird aufgelöst, ob die Bee-Bots die richtige Antwort = Bildkarte gefunden haben und entsprechend Punkte vergeben. Rätselfrage 2 folgt

- Siegerehrung der Gewinnergruppe.
- Ist das Quiz beendet, findet ein kurzes Gespräch mit den Kindern über die abfotografierten Gegenstände / Medien der Bibliothek statt.
 - Hierfür wird die Kiste mit den fotografierten Beispielgegenständen genutzt. Gegenstände, die sich nicht in der Kiste befinden können (Regalfüße, Ausleihtheke...) können noch einmal gemeinsam aufgesucht werden.

Abschluss (10- 15 Minuten)

- Stöberphase und Ausleihe von Medien.
- Optional:
 - Jedes Kind erhält ggf. einen weiteren Stempel in seinem [Piloten-Logbuch](#).
- Verabschiedung der Kinder.

Anhang 1: „Rätseln, raten, programmieren“: Postkarte

Liebe Kinder,

ihr kennt euch jetzt schon so gut in der Bibliothek aus. Heute habe ich mir ein paar Rätselfragen für euch ausgedacht. Was meint ihr: Erkennt ihr was gemeint ist? Wer ist am schnellsten?

Viel Spaß wünscht euch Euer Leo

Anhang 2 „Rätseln, raten, programmieren“: Fragenliste

Nr.	Rätselfrage	Lösung
1.	Viele Bilder und Sprechblasen, wenig Text. – Was ist das?	Comic
2.	Eine Geschichte zum Gucken. – Was ist das?	Film / DVD
3.	Eine Figur, die spricht oder singt. – Was ist das?	Tonie
4.	Braucht ein Buch, kann nicht schreiben. - Was ist das?	Tiptoi-Stift
5.	Hat Seiten und Buchstaben. – Was ist das?	Buch
6.	Eine Geschichte zum Hören. – Was ist das?	Hörbuch / CD
7.	Aufkleber mit Strichen. - Was ist das?	Barcode
8.	Piepst und leiht aus. – Was ist das?	Scanner
9.	Bretter und Beine. – Was ist das?	Regal