

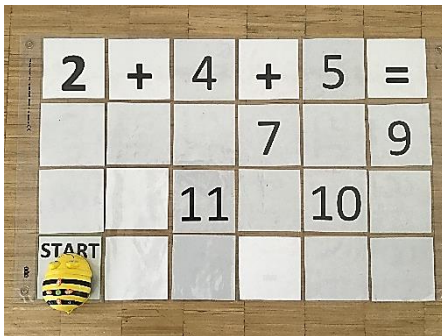


Konzept für Bee-Bot und Blue-Bot

Rechnen mit dem Bee-Bot



Für diese Aktion benötigen Sie die Ziffernkarten von 3-18 und drei Würfel (in der Mach-mal-Box Bee-Bot enthalten). Verteilen Sie die Ziffern in beliebiger Anordnung in die Klarsichtmappe. Sie können noch ein Startfeld ergänzen. Ein Kind beginnt und würfelt mit den drei Würfeln. Die Augen der drei Würfel werden zusammengezählt. Wo befindet sich die Zahl auf der Klarsichtmatte? Der Bee-Bot wird zur errechneten Zahl mittels richtiger Programmierung gefahren. Bevor das nächste Kind würfelt und programmiert, wird der Speicher des Bee-Bots mit der Clear-Taste gelöscht. Entweder startet die Programmierung von dem Feld aus, auf dem der Bee-Bot steht, oder er wird wieder vom Startfeld aus programmiert.



Alternative: Benutzen Sie die Ziffernkarten von 1-20 und lassen die Kinder Additions- oder Subtraktionsaufgaben lösen. Legen Sie dafür eine Aufgabe in die obere Zeile der Spielmatte ein und verteilen Sie verschiedene Lösungen im Spielfeld. Von einem fiktiven Startfeld geht die Programmierung los. Das richtige Ergebnis muss angesteuert werden. Ist die Aufgabe fehlerfrei gelöst, wird der Speicher gelöscht und eine neue Rechnung wird in die Spielmatte eingelegt. Jedes Kind hat reihum eine Aufgabe zu erledigen.

Erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad, indem Sie die Spielmatte quer hinlegen und nicht nur zwei Zahlen addieren oder subtrahieren lassen, sondern mehrere.



Büchereizentrale
Niedersachsen

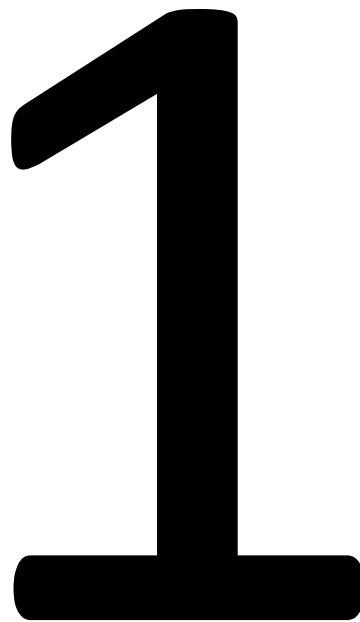


Kreativwerkstatt
bz-niedersachsen.de

Konzept für Bee-Bot und Blue-Bot

Rechnen mit dem Bee-Bot

Druckvorlage 15 x 15 cm, ohne Spielmatte verwendbar



2

3

4

5

6

7

8

9

10

1 1

12

13

14

15

16

17

18

19

20

